TODO QUEDA EN FAMILIA: PRIMEROS DATOS DE MAFIA III

HOBBY CONSOLAS

Nº 290

UNTIL DAWN
8 motivos que te harán manchar los pantalones

30 AÑOS CON MARIO
Repasamos la carrera del icono de los videojuegos

¡QUE RUEDE EL BALÓN!
Avances de FIFA 16 y PES 2016

VUELVE DOOM
¡Los demonios piden revancha!

QUANTUM BREAK CRACKDOWN 3 SCALEBOUND
Xbox One presume de exclusivas

PRIMER ANÁLISIS MGS V: THE PHANTOM PAIN

¡SNAKE BAJA A LOS INFIERNOS!
(y Kojima se despide con una obra maestra)



¡PÓSTER DOBLE!


EL LABERINTO FUE SOLO
EL COMIENZO
EL CORREDOR DEL LABERINTO
LAS PRUEBAS
WWW.ELCORREDORDELLABERINTO.ES
#CORREDORLABERINTO
18 DE SEPTIEMBRE EN CINES
LARGE FORMAT

EDITORIAL

BIENVENIDOS



JAVIER ABAD
Director de Hobby Consolas



javier.abad@axelspringer.es
@javi_abad_HC

El lanzamiento que anuncia un divorcio

Ocurre una cosa extraña en este número de la revista, y no me refiero a la inquietud que me produce que un señor con esa mata de pelo mire mi calva de forma desafiante desde aquí abajo. Me refiero a que ahora que por fin podemos celebrar que tenemos el análisis del esperadísimo *MGS V The Phantom Pain*, la emoción propia de un acontecimiento de tanta importancia se mezcla con la tristeza por saber que será la última vez que Hideo Kojima firme un juego de la saga.

Que uno de los grandes genios de esta industria salga por la puerta de atrás de Konami, la compañía a la que ha estado ligado durante tantos años, no deja de ser desconcertante. Nadie nos ha explicado qué ha ocurrido para que esta relación acabe en divorcio, y es probable que nunca lo sepamos (dudo mucho que esto se convierta en un cruce público de acusaciones), pero la situación nos deja un mar de dudas: ¿tendremos más *Metal Gear* en el futuro? ¿cuál será la estrategia de Konami a partir de ahora? ¿cómo encauzará Kojima su carrera profesional?

Mientras esperamos las respuestas, a los jugadores nos queda disfrutar de un juegazo que, como podéis leer en el análisis que se ha currado Álvaro Alonso, cumple las expectativas que habíamos depositado en él. Será el legado que nos deje una de las relaciones más fructíferas de la historia de los videojuegos. No nos queda más que agradecer, a Kojima y a Konami, los grandes momentos que nos han hecho pasar.

LA REDACCIÓN



ALBERTO LLORET
Redactor Jefe
alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

A coger fuerzas. Aún no me he ido de vacaciones y ya me flaquean las piernas al ver lo que nos espera a la vuelta. La recta final de este año promete ser histórica, y solo su arranque, con el lanzamiento -el 1 de septiembre- de *MGSV* (del que podéis leer el análisis en primicia en este número) ya vaticina que no va a haber ni tiempo ni dinero para todo lo que se avecina...



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)
david@axelspringer.es
@DMHobby

Más deporte, menos guerra. Escuchando a David Vonderhaar, de Treyarch en la Gamescom he sentido una profunda tristeza. *Call of Duty* es cada vez mejor como deporte (una de las claves de su multijugador son las herramientas para eSports) pero parece menos un juego de guerra. Ahora más que nunca hace falta volver a los conflictos reales. Sin doble salto ni wall running.



DANIEL QUESADA
Jefe de Sección
daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan

Blockbusters de ayer. Uno de los juegos estrella que analizamos en este número es *Rare Replay*, un pack que recopila 30 hits del pasado de la compañía. Como leeréis, es una gran compra para Xbox One, pero nos lleva irremisiblemente a la reflexión: ¿de verdad Rare no puede volver a hacerlo tan bien como en esos clásicos que recopila ahora?






@Hobby_Consolas


www.facebook.com/hobbyconsolas


plus.google.com/+HobbyConsolasOficial



http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



CONTENIDOS DEL Nº 290

PÁGINA 26 REPORTAJE

LOS 3 ASES DE XBOX ONE

Scalebound, *Crackdown* y *Quantum Break* son solo las 3 primeras razones para soñar con Xbox One.

PÁGINA 72 REP

MARIO: 30 ANIVERSARIO

El fontanero más famoso del mundo cumple 30 años, ¡y nosotros lo celebramos rememorando su historia!





PÁGINA 36 REPORTAJE

DOOM

Directo de Quakecon, la última hora del regreso más gore y salvaje del "padre" de los shooters.



PÁGINA 42 REPORTAJE

UNTIL DAWN

Sobrevivimos a las primeras horas del esperado juego de terror y os contamos todas sus claves.



PÁGINA 48 NOVEDAD

METAL GEAR SOLID V

¿La obra maestra de Kojima? La respuesta, en el análisis...



PÁGINA 80 REPORTAJE

25 AÑOS DE NEO GEO

El sueño húmero de muchos jugadores de los 90 ha cumplido 25 años. Es hora de revisitar el mito.

POKÉ RANGERS, EL "CROSSPLAY" DEFINITIVO

Estos cinco cosplayers tuvieron la brillante idea de fusionar dos universos como el de los Power Rangers y *Pokémon*, para presentarse tal que así a la feria Otakon de Baltimore. Os los presentamos: Mega Garchomp, Mega Scizor, Mega Charizard X, Mega Rayquaza y Magikarp. ¿Para cuándo la serie? ¿Y el documental?





LAS NOTICIAS MÁS INCLASIFICABLES

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

Este mes hemos hecho el agosto: crossovers surrealistas, controles antidoping para gamers, "influencers" imparables... y Drácula revolviéndose en su tumba para ponerse de canto. ¡Un verano calentito!



YOUTUBERS, HABÉIS GANADO

Las estrellas de YouTube ya son más influyentes que las de la música. Así lo ha revelado una encuesta de Variety entre adolescentes de EE.UU., que han siatuado a siete youtubers como PewDiePie (2º) por delante de artistas como Bruno Mars (7º) o Taylor Swift (8ª). Eso es porque allí no tienen a los Gemeliers.







EL PADRE DE TUS SUEÑOS

¿Y tú dónde naciste? Pues en un circuito flotante de *Mario Kart 8*, tío. Al principio la antigravedad es una movida pero luego te acabas acostumbrando. Algo así responderá el hijo del señor Geeksmithing, un padre nintendero que le ha construido esta habitación de ensueño a su hijo. Además, ha tenido el detalle de dedicársela a Iwata.

POSITIVO EN eSPORTS

Pensábamos que los únicos análisis del sector eran los que llevan nota o los que se inventa Michael Pachter, hasta que la ELS ha decidido realizar controles antidopaje entre los jugadores de eSports, tras la confesión de un jugador profesional de *Counter Strike*, que reconoció haber consumido sustancias para concentrarse. ¿Contará el Red Bull?







UNA EDICIÓN PARA PONERSE LAS BOTAS

¡Que rule el merchandising "Kojimero"! La marca PUMA ha fabricado estas botacas promocionales del inminente *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, con su caja de diseño y todo. ¡Tomad nuestros dineros! Hasta que no lancen el parche no se quedan tranquilos. Y más les vale que sólo sea el del ojo.

CASTLEVANIA SACA LA ESTACA

Konami está "on fire", y esta vez le ha dado por convertir el próximo *Castlevania* en una máquina de pachinko que fusiona tragaperras y recreativa arcade. Será una aventura de "violencia erótica" entre súcubos y vampiresas de tallas absurdas. ¿Quién se atreve a hincarles incluso el diente? Ni el mismísimo Drácula, oiga.



La imagen

No diga multitud, diga Gamescom

"Hay más gente que en la Gamescom" está a punto de convertirse en una de esas frases hechas que usamos habitualmente. Cada verano, la feria alemana se llena a rebosar de público deseoso de probar las últimas novedades y aquí tenéis la prueba gráfica de este año. Por cierto, ¿en Alemania lo de hacer colas organizadas para entrar en los sitios no se lleva mucho, verdad?

HC Tertulia

→Consigue la camiseta de Hobby Consolas ¡¡COLABORA CON NOSOTROS!!



Queremos que nos ayudes a hacer la revista. Por eso, cuando veas este sello en alguna sección, participa en ella por carta o e-mail (indicando tu dirección postal). Todas las colaboraciones señaladas recibirán una camiseta junto con un certificado que demostrará que han participado en Hobby Consolas.

PROTECCIÓN DE DATOS: Los datos personales que nos remitas para consultas, cartas, participación en sorteos o concursos serán incorporados, mientras dure su gestión, a un fichero responsabilidad de Axel Springer España, S. A., con domicilio en C/ Santiago de Compostela, 94 2ª planta, 28035 Madrid, para responder a las consultas, publicar opiniones y votaciones o gestionar el envío de premios de promociones y concursos. Puedes ejercer tus derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndote por escrito al domicilio de Axel Springer España, S. A.

VIÑETA CONSOLERA

POR SIGNO



LA POLÉMICA

¿Tendrá Xbox One mejores exclusivos que PlayStation 4?







Rafael Aznar
Colaborador de Hobby Consolas

Tiempo y dragones, poderosos aliados

Celebrada ya la Gamescom, cada día es más evidente el trabajazo que está haciendo Microsoft para revertir el fatal arranque que tuvo Xbox One en 2013, con Kinect y sus 500 eurazos. PS4 tendrá *Uncharted 4* y *Horizon: Zero Dawn* en 2016, sí, pero lo que se ha visto de *Quantum Break* y *Scalebound* en la feria de Colonia a mí me tiene emocionadísimo. Si a eso le añadimos *Gears of War 4*, *ReCore* o *Cuphead*, la balanza de las exclusivas sigue muy decantada. Si Sony no quiere que le coman la tostada que tiene de ventaja, ha de poner más carne en el asador.





Álvaro Alonso
Colaborador de Hobby Consolas

Todo lo bueno se hace esperar

Reconozco que, por primera vez en mucho tiempo, Microsoft ha conseguido captar mi atención gracias a la acción frenética de *Scalebound* y las paradojas temporales de *Quantum Break*. Son dos títulos muy interesantes, pero al fin y cabo sólo eso: dos títulos.... frente a la ola de 'must have' que se avecina en PS4: *Persona 5, Horizon: Zero Dawn, The Last Guardian, Street Fighter V, No Man's Sky, Rime*... Y, por supuesto, la joya de la corona: *Uncharted 4: El Desenlace del ladrón*. Xbox One habrá conseguido captar mi atención, pero PS4 tiene mi corazón.

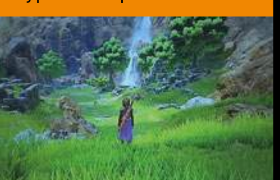
SUBEN



→ **XBOX ONE,** muy reforzada en la Gamescom con aluvión de exclusivos próximos: *Crackdown 3, Scalebound, Forza 6, Halo 5, Rise of Tomb Raider...*



→ **STAR WARS BATTLEFRONT,** tras la confirmación de que finalmente sí tendrá batallas espaciales, y menudas batallas. El 'hype' anda por las nubes.



→ **DRAGON QUEST XI,** confirmado para PS4, 3DS... y ojo, que Square Enix tampoco descarta NX, lo cual sería una gran noticia para Nintendo.



→ **QUANTUM BREAK,** luce tan espectacular que promete elevar el techo gráfico de la generación a un nuevo nivel: de lo mejor de esta Gamescom.

BAJAN



→ **KONAMI** un mes más, ya que su rumbo errático están afectando a su situación interna y la moral de sus empleados. ¡Pulsad el Código Konami!



→ **HOMEFRONT** The Revolution nos ha dejado fríos para todo lo que se espera de él. Jugada la demo, todavía le falta mucho por pulir.



→ **Wii U,** que a pesar de haber alcanzado los 10 millones de consolas vendidas, nos trae *Project Zero V* en inglés y se queda sin *Project Cars*.



→ **MIGHTY NO. 9,** el *Mega Man* de los 4 millones, se retrasa medio año para "corregir bugs". Así no, Inafune, así no...

→ ¡ASÍ SE HABLA!



Hajime Tabata
Director de *Final Fantasy XV*

"Estamos en condiciones de asegurar con certeza que *Final Fantasy 15* estará listo en 2016; no se retrasará a 2017."



Phil Spencer
Jefe de la división Xbox en Microsoft

"Vamos a tener conversaciones con todos los editores acerca de la retrocompatibilidad entre Xbox One y 360."



Hideki Kamiya
Director de Platinum Games

"No haría un remake de *RE2* porque no me gustan los juegos de terror, pero sí volvería a trabajar con Capcom."

¿Quieres ser profesional de una industria en expansión?

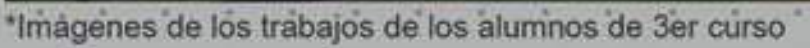
Ofrecemos:

- Grado en Ingeniería informática en Simulación Interactiva en Tiempo Real
- Grado en Bellas Artes en Arte Digital y Animación
- Postgrado en Desarrollo de Software para Videojuegos (Título propio)
- Postgrado en Arte Digital y Animación (Título propio)

Más de **25 años** formando ingenieros de software y artistas para la **industria del videojuego**. Nuestros graduados han sido contratados en más de **300 empresas del sector**. Trabajando en más de **1000 títulos comerciales**.







Para más información:
www.digipen.es/bienvenido







COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA

NO MOLA



Que hace unos días empecé *Fallout 3*, no me gustó nada y ahora es un vicio total. Es como cuando has visto El Padrino, alguien la tiene que ver y envidias que, como tú, tendrá esa sensación de "buaaa, peliculón".
Pues acabamos de vernos la trilogía entera para responderte y no ha sido para tanto. ¿Cuándo demonios aparece Pip-Boy? ¿Después de los créditos? En fin, al menos te agradecemos no haberlo comparado con Crepúsculo.

¡Ver a varios turistas británicos comprarse la Hobby!
A ver si se llevan otra cuando sepan lo que opinamos del inglés en los juegos sin traducir. Estooo... Thank you for reading us! ¿Ha *quedao* natural?

¡Imaaagina... dar una Oreo al lobo feroz de *Wolf Among Us*, soplará y soplará, y de Blancanieves amigo se hará!
Cuánto daño han hecho las pausas de Mega y Neox...

La cantidad de juegos que se han visto en la Gamescom.
La verdad es que venimos con muy buen sabor de boca de Colonia, y no va por la cerveza.

Que te llamen Gandalf jugando a *CoD* porque dicen que eres un brujo en el juego.
¿Y en *The Witcher 3* qué te llaman, Saruman? Miedo nos da coincidir contigo online.

***Batman Arkham Knight*: el portento visual, la jugabilidad, la campaña de Harley Quinn...**
¡No sigas, que nos lo spoileas! Pero sí, es un juegazo, y encima dicen que sale Batman.

Que *Zombi* llegue a PS4, Xbox One y PC este verano.
Ubi debería haber mantenido el título con una diéresis: Zombi Ü, en plan emoticono sacándole la lengua a Nintendo.



Que por fin haya amiibos en las tiendas. ¡Ya era hora de que se les acabase el chollo a los especuladores!
Espérate, que lo mismo las acaban vendiendo hasta en el mercadillo y en el Top Manta. *Cliente:* Por favor, ¿me pone el disco de Melendi y el amiibo de Olimar? *Vendedor:* Lo tenemos agotado. *Cliente*: Pues sólo el Olimar, entonces.

Que en Square Enix digan que quieren cambiar los combates en el remake de *Final Fantasy VII*.
Seguro que no le sienta tan mal el giro hacia la acción, hombre... Ya verás cuando Nomura desvele que cuando hablaba de "cambios drásticos" en el sistema de combate por turnos se refería a que ahora serán como en un juego de lucha, pero "conbates" de béisbol y ametralladoras. En fin, esperemos que no se carguen la esencia del original...

Las salidas de Casillas del Madrid y Kojima de Konami. ¡Podrían fundar un estudio!
Pues a ver si traen a De Gea a Konami para que pare alguno de los goles que se están metiendo en propia puerta...

Los cada vez más habituales hackers y jugadores tramposos en *GTA V Online*. ¡Rockstar, haced algo ya!
Sí, para que les hackeen a ellos también, ¿no? Si es que los hay con mucha "GeTa".

Que antes disfrutábamos los juegos al máximo y ahora no peleamos entre nosotros.
Eso no nos lo dices en la calle.

Esperar hasta finales del año que viene para jugar a *Rise of the Tomb Raider* en PS4.
Pues imagínate lo que les va a molar a los "xboxers" esperar a finales del milenio que viene para jugar a *Street Fighter V*.

Que no resuciten juegos olvidados como *Chrono Cross*, *Medievil*, *Crash Bandicoot*...
Tú sigue dándoles ideas para Kickstarter y verás qué bien llegamos todos a fin de mes.

Que *Rocket League* no saliera en la "old gen" y que se cancele *Dead Island 2*.
Mira, ese sí tendría sentido que lo "resucitaran" pero ya.



Tener que escuchar el ventilador de mi PlayStation 3 en modo "on fire" durante el verano. Maldito calor...
¡Pero si es la única brisa de airecito que entra! Vale, es aire del desierto de Rub al-Jali en *Uncharted 3*, pero para nuestras mascotas es un alivio. Y si te quedas en casa en agosto, también sirve para tapar el ruido de las obras del vecino.

TU OPINIÓN CUENTA



Participa en nuestra página de Facebook: www.facebook.com/hobbyconsolas

Las cuatro colaboraciones destacadas con un fotomontaje recibirán la camiseta que demostrará que son colaboradores de Hobby Consolas.

YA SOMOS...
268.000 EN FACEBOOK
www.facebook.com/hobbyconsolas

76.000 EN TWITTER
@Hobby_Consolas



¿Qué es lo que más te indigna de un juego?

Sabíamos que echaríais humo, ¡pero no fuego! Os propusimos una lista de lacras odiadas por los jugadores y estos son los resultados:

1 DLCs de pago 35%

Hemos batido tal récord en nuestra encuesta de este mes, que los resultados valdrían para un sondeo demoscópico: tras contar 1.240 votos uno a uno, nos hemos encontrado además con un increíble empate técnico entre DLCs de pago (35,4%) y ausencia de doblaje (34,8%), como los dos pecados que menos perdonáis, seguidos muy de lejos por los bugs. En el apartado 'Otros' habéis señalado la dictadura de internet, duración y precio.

2 Que no esté doblado......35%
3 Glitches y bugs..........8%
4 Otros..........7%
5 Lags / tiempos de carga..........6%



Juegos lanzados sin pulir

La Beta de SFV

Menudo shoryuken se ha autoinfligido Capcom a sí misma con su primera beta global de *Street Fighter V*. Algunos usuarios norteamericanos se han quedado sin poder seleccionar personaje, mientras que otros no han pasado de la pantalla de inicio. Después de tres días de ensayo y error (sobre todo lo segundo), Capcom se ha visto obligada a pedir disculpas, retirar la Beta de la Store y posponerla mientras corrige los problemas. Menos mal que el juego sale en marzo de 2016...



Galería de fanart

Manda tus dibujos por Facebook



José A. Campillo

La pregunta tonta

En los combates RPG por turnos, ¿en qué piensan los personajes mientras esperan?



David Gutiérrez Berruezo
“¿Cerré el gas y eché la llave antes de salir?”

Víctor Aleixandre
“Los malos: Chicos, no pasa nada, si nos matan salimos otra vez en 10 segundos.”

Jose Feuerschwinge
“Por qué no acepté ser protagonista de *Final Fantasy XIII* cuando me lo ofrecieron...”

Alejandro Gil
“Creo que he elegido un mal día para dejar de fumar.”

Pepnar Lodbrok
“No lo soporto más. Me paso al *CoD* o al *Gears*. Aquí me aburro muchísimo.”

LO MEJOR DEL TIMELINE

BkR11 (HobbyConsolas.com)
“¿Hace cuánto que no salía un juego que incluyera TODO esto sin DLCs? Sin duda, *The Phantom Pain* TIENE que ser el juego del año.”

wicky_507 (Web)
“Si no hay downgrade, *Mirror's Edge Catalyst* tiene una pinta fantástica. Da la sensación de estar viendo una demo CGI en vez de un juego.”

Javier Redfield (Facebook)
“Mira que he sido fan de *Assassin's Creed*, pero se ha vuelto infumable desde que cambiaron caballeros y armaduras por mosquetes.”

digoco (Web)
“Me parece que hay gente que confunde buenos gráficos con apartado técnico realista, y no tiene por qué ser así. (Sobre *Crackdown 3*).”

Alex Chris Gates (Facebook)
“Sin campaña, ni conquista galáctica, ni acción instantánea, esto no es *Star Wars Battlefront*. ¿Tan difícil era hacer un Battlefront 3?”

Púrpura (Web)
“La verdad es que no entiendo a los que creen que no debería haber exclusivas, siendo el primer motivo diferenciador y oferta de una consola.”

Beto Ortega (Facebook)
“Le guste o no a Konami, Hideo Kojima es *Metal Gear*; pueden borrarlo cobardemente de donde quieran pero todos sabemos quién lo creó.”

ErDavi (Web)
“Kickstarter lo veo bien en proyectos de nombre desconocido, pero cuando se trata de proyectos de renombre... ahí ya no lo comprendo.”

Fco. Javier R. López (FB)
“No perdáis la dignidad defendiendo a Xbox, PS o PC porque ni os pagan por jugarlas ni nada. Se están riendo de todos. (Sobre *Tomb Raider*).”

Snow_bros (Web)
“No traducen *Project Zero*: no lo compro. Para un gran exclusivo que traen lo hacen sin traducir. Muy decepcionado con Nintendo y Wii U.”

Abel Blanco Castillo (FB)
“Soy nivel 30 y no he tenido problema con el parche de *The Witcher*; el único que tendré será encontrar un juego que le haga sombra.”



RETUITEANDO OFFLINE

por Manuel del Campo @manu_delcampo



Que el mundo de los videojuegos no es un camino de rosas queda claro al escuchar ciertas reflexiones...

A quién seguir



Terraria
Finalmente llegará Wii U y 3DS en 2016, 5 años después de su lanzamiento.



Yomawari
Terror para PS Vita con un estilo entre *Silent Hill* y RPG´s como *Earthbound*.

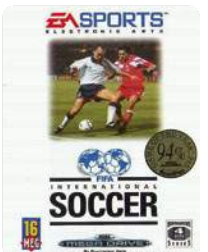


Id Software
Abre estudio en Frankfurt para crear un motor para el "mejor FPS".

Tendencias

- #Mario30
- Vega
- #Windows10
- Deadpool
- Fantastic4
- Antman
- #Inazuma
- Titanes

Favoritos *de siempre*



Año: 1993
Compañía: Electronic Arts
Consola: Mega Drive
Género: Fútbol
Puntuación HC: 93

FIFA International SOCCER

Aún me emocionó al recordar la primera vez que vi este simulador. Fue en las oficinas de Sega, en una modesta presentación de EA. Esa perspectiva isométrica, esos jugadores tan grandes y bien definidos (¡hace 22 años!)... El fútbol en las consolas dio un salto brutal con este juego. Y a día de hoy, mirad lo que es...

Square Enix



FFVIIRemake@Tetsuya_Nomura
El Director del esperado proyecto adelanta que el sistema de combates sufrirá cambios drásticos, aunque aclara que no se convertirá en un shooter ni nada similar.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Preparaos porque los rumores y declaraciones sobre este remake van a ser legión. Si cambia, porque cambia, si no cambia, porque no cambia. Apuesto a que no todos quedarán contentos, aunque ojalá sí la mayoría.



Exitos-IP@Yosuke_Matsuda
El presidente de Square Enix asegura que, analizando la evolución de los videojuegos, hacen falta al menos tres juegos para saber si una IP es realmente un éxito o no.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Alguien que en algunas de sus sagas lleva más de 15 títulos sabe de lo que habla. Y es cierto que muchos grandes juegos no han sobrevivido a sus (peores) secuelas. Otra cosa es que ese medio plazo esté en la estrategia de todas las compañías.

Cagadas

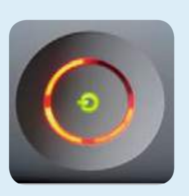


TheLastofUS@Bruce_Straley
En una reciente mesa redonda, el co-director de Naughty Dog reveló que en un principio pensaron que *The Last of Us* sería un fracaso, debido a su mecánica de juego.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



Muy interesante. Ni los propios creadores son conscientes a veces de que están creando una obra maestra (o un truño...). Un miembro del equipo afirmó que cambió de opinión al sentir la humanidad de los personajes. Emoción. Bendita sensación.



AnilloRojo@Peter_Moore
El ex responsable de Xbox (ahora en EA) asegura que el anillo rojo de 360 fue desesperante. Costó 1.000 millones de dólares solucionarlo, y se hizo gracias a Steve Ballmer.

Abrir **Responder** Retwittear Favorito



A grandes problemas, grandes soluciones. El entonces CEO de Microsoft no dudó en que la marca estaba por encima de cualquier coste. Quizá, los 1.000 millones mejor invertidos en Xbox, porque gracias a eso la consola sigue en plena forma.

LOS MÁS VENDIDOS

Los éxitos de ventas en todo el mundo para todas las consolas

EN ESPAÑA

DEL 1 AL 30 DE JULIO — DATOS CEDIDOS POR GFK

POSICIÓN	JUEGO	CONSOLA	POSICIÓN ANTERIOR	MESES EN LISTA
1	Batman Arkham Knight	PS4	1	2
2	God of War III Remaster.	PS4	-	1
3	Formula 1 2015	PS4	-	1
4	Grand Theft Auto V	PS4	4	12
5	FIFA 15	PS3	6	5
6	Grand Theft Auto V	PS3	-	1
7	Splatoon	Wii U	2	2
8	Tomodachi Life	3DS	5	3
9	Inazuma Eleven Go Llam.	3DS	8	5
10	Inazuma Eleven Go Tru.	3DS	7	2





Formula 1 2015
La temporada de Fórmula 1 ya está avanzada, y parece que este año los pilotos españoles no van a hacer un gran papel... a menos que les echemos una mano con el simulador oficial de F1 desarrollado por Codemasters.

God of War III
ya arrasó en su día en PS3 y está dispuesto a repetir esta gesta heróica... con una resolución de 1080p en esta edición remasterizada para PlayStattion 4.

Por plataformas

PS3
1 FIFA 15
2 Grand Theft Auto V
3 Minecraft
4 Call of Duty BO II
5 PES 2015

XBOX 360
1 FIFA 15
2 Grand Theft Auto V
3 Minecraft
4 Lego Jurassic World
5 Pro Evolution S. 2015

PS4
1 Batman A. Knight
2 God of War III R.
3 Formula 1 2015
4 Grand Theft Auto V
5 The Witcher III

XBOX ONE
1 Batman A. Knight
2 Formula 1 2015
3 Minecraft
4 Call of Duty Ghosts
5 Grand Theft Auto V

Wii U
1 Splatoon
2 Yoshi´s Woolly World
3 Lego Jurassic World
4 Mario Party 10
5 Super Smash Bros.

3DS
1 Tomodachi Life.
2 Inazuma Eleven GO L.
3 Inazuma Eleven GO T.
4 Animal Crossing N.L.
5 Harvest Moon

PS VITA
1 Minecraft
2 Lego Jurassic World
3 NFS Most Wanted
4 FIFA 15
5 Call of Duty B.O. D.

PC
1 Los Sims 4
2 Los Sims 4 A trabajar
3 Grand Theft Auto V
4 Starcraft II Heart of...
5 The Witcher 3

EN OTROS PAÍSES

En Japón
Del 21 al 28 de junio — Datos cedidos por VGChartz

1 Fire Emblem Fates 3DS
2 Persona 4 Dancing All Night PS Vita
3 Rythm Heaven The Best + 3DS
4 Final Fantasy XIV Heavensward PS4
5 Splatoon Wii U
6 TV Anime Idolmaster PS3
7 Minecraft PS Vita
8 Chaos Child PS Vita
9 Final Fantasy XIV Heavensward PS3
10 Return to Popolocrois 3DS



Fire Emblem Fates lidera una lista en que se nota el predominio de las portátiles sobre las consolas de sobremesa, con tres juegos de 3DS y Vita.

En EE.UU.
Del 21 al 28 de junio — Datos cedidos por VGChartz

1 Batman Arkham Knight PS4
2 Batman Arkham Knight Xbox One
3 Splatoon Wii U
4 The Elder Scrolls Online Xbox One
5 The Elder Scrolls Online PS4
6 Batman Arkham Knight PC
7 Lego Jurassic World Xbox 360
8 Halo Master Chief Collection Xbox One
9 Lego Jurassic World PS3
10 Lego Jurassic World Xbox One



Batman Arkham Knight ha entrado con fuerza en las listas americanas, incluso en la versión de PC antes de que fuera retirado de Steam.

En Gran Bretaña
Del 3 al 10 de agosto — Datos cedidos por VGChartz

1 Rare Replay Xbox One
2 Lego Jurassic World Todas
3 Batman Arkham Knight PS4, Xbox One
4 The Elder Scrolls Online PS4, Xbox One
5 Grand Theft Auto V PS4, Xbox One, PC
6 FIFA 15 Todas
7 Battlefield Hardline PS4, Xbox One
8 Rory McIlroy PGA Tour Golf PS4
9 F1 2015 PS4, Xbox One
10 Minecraft PS4, Xbox One



Rare Replay es el primer exclusivo de Xbox One que consigue llegar a número uno en las listas de ventas británicas. 30 juegazos tienen la culpa.

La cifra

54.000.000 de copias ha vendido **Grand Theft Auto V** en todo el mundo. ¡Y sigue aumentando!

PRIMEROS DATOS PS4 - XBOX ONE - PC

Tráiler 1 Tráiler 2

La mafia te vuelve a querer en su familia

2K desvela los primeros detalles de *Mafia III,* ambientado en el convulso 1968 y con Lincoln Lay como cabecilla de una nueva familia.

"La familia no es quien te da la vida, es por quien la das tú". Con esta lapidaria frase se presenta Lincoln Lay, el protagonista de *Mafia III*, la nueva entrega de esta serie de mundos abiertos. Tras su paso por los años de la ley seca y la mafia más clásica, se ambientará en 1968, un convulso y violento año marcado por la corrupción y el ascenso del crimen organizado. Huérfano desde niño, y marginado veterano del Vietnam, Lay erigirá una nueva familia para iniciar una cruenta guerra contra la mafia italiana, culpable de asesinar a sus escasos seres queridos.

La acción tendrá lugar en una viva, detallada y lograda reimaginación de Nueva Orleans, donde Lincoln Lay reclutará miembros para formar una familia sobre las cenizas de una anterior. La demo que hemos podido ver mostraba una ciudad pletórica de detalle, con zonas repletas de clubs de jazz (con música licenciada y en directo) y unos civiles que reaccionaban de forma realista -incluso bloqueándose- al iniciar un tiroteo en el interior de uno de ellos. Sobra decir que podremos recorrer la ciudad en vehículos, todos ellos de corte clásico y de la época.

Mafia III también contará con detalles interesantes, como zooms en los tiroteos para ilustrar mejor las ejecuciones, más peso de los diálogos y decisiones (la estructura narrativa será dinámica) o utilizar cabinas de teléfono para llamar a nuestros compinches, como Vito (podría ser el "prota" de *Mafia II* envejecido). Llegará en 2016... pero ya apunta muy alto. ✶



MAFIA III ha mostrado ya algunas de sus novedades, como "zooms" en los tiroteos para que veamos mejor las ejecuciones. Será explícito.



NUEVA ORLEANS promete ser una urbe viva, animada, rebosante de detalle y mucho ambiente nocturno.

MAFIA III SE UNE A LA CRECIENTE LISTA DE JUEGOS QUE SOLO SALDRÁ EN LA "NUEVA GENERACIÓN"



LOS CIVILES reaccionaran al vernos: llamarán a la poli, huirán despavoridos al vernos sacar un arma, etc.



ACCIÓN, CONDUCCIÓN y sigilo volverán a ser las bases, aunque habrá novedades en todos los frentes.



Pulsa Start

por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Marcando diferencias

Llevaba bastante tiempo pensando, y echando de menos, la época en que las exclusivas realmente marcaban las diferencias entre las consolas. Que, de primeras, los *GTA* salieran solo en PS2 fue un golpe de efecto que casi seguro marcó el éxito de la consola.

Mirando la situación actual, empezaba a echar en falta eso, que PS4 y Xbox One tuvieran un catálogo más diferenciado. ¿Cuántos exclusivos de PS4 o XO hemos visto este año? Aparte de remasters e indies, poco triple AAA exclusivo, que al final son los que nos "venden" una u otra.



EXCLUSIVAS como *Scalebound* o *Quantum Break* son las que me "venden" una consola.

Por suerte, la recta final de 2015 y 2016 va a marcar un cambio de tendencia. Parece que, por fin, los estudios propios (y ajenos, previo pago) sobre todo de Microsoft trabajan duro para diferenciarse aún más del rival.

Durante Gamescom, Microsoft por fin me ha convencido de que lo está haciendo mejor en este área. Sus títulos exclusivos son más numerosos y atractivos que nunca y con un ritmo de llegada más continuado, para que no podamos estarnos "quietos".

Scalebound, Quantum Break, Forza 6, Halo Wars 2 o el regreso de mi querido *Crackdown* son la punta de lanza... Ahora Sony tiene que mover ficha para animar más el "cotarro" y que todos los jugadores salgamos ganando.

NUEVOS DATOS PS4 - ONE - PC

Tráiler

La invasión de EE.UU. continúa en la next gen

Deep Silver por fin ha mostrado *Homefront Revolution,* la secuela del juego de 2010 que narraba la invasión de EE.UU. a cargo de Corea. Una secuela que, eso sí, va a cambiar muchas cosas...

Durante la Gamescom, Deep Silver ha mostrado por fin cómo será la secuela de *Homefront*, el shooter que nos detallaba la ficticia invasión de EE.UU. por parte de Corea. Su secuela ha tenido un desarrollo bastante movido, incluso con cambio de estudio, pero por fin se han confirmado algunos detalles.

Homefront Revolution volverá a ser un shooter subjetivo, pero en esta ocasión la acción se desarrollará en un mundo abierto que podremos disfrutar con un amigo en cooperativo (no tendrá competitivo). Se ambientará 4 años después del juego original, en el año 2029, en Filadelfia. Se ha elegido esta ciudad por su variedad cultural y arquitectónica, además de ser la cuna de la independencia estadounidense. Una ciudad que estará dividida en tres zonas: verde o dominada por los coreanos, amarilla para designar un gueto oprimido y roja, de máximo peligro. Su desarrollo en mundo abierto nos permitirá conducir algunos vehículos (motos seguro), aunque no parece que vayamos a poder correr mucho por la fisonomía del entorno (puestos de control, barricadas, coches atravesados en la carretera...).

En este entorno nos espera una desarrollo propio de la guerra de guerrillas, con emboscadas, huidas precipitadas, situaciones de infiltración... todo regado con algunas ideas interesantes, como poder recoger materiales para crear nuevo armamento o modificar el que ya tenemos, sin olvidar la posibilidad de reclutar nuevos miembros para la resistencia.

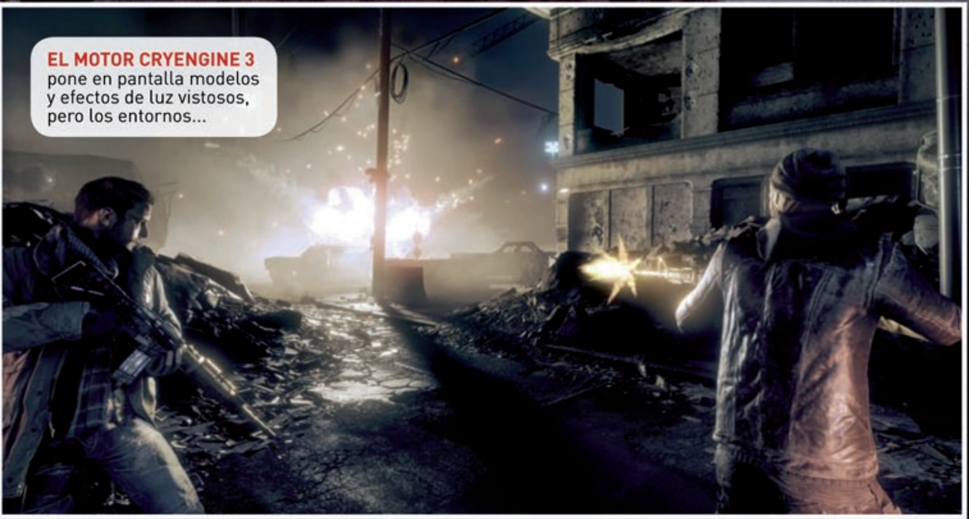
Homefront Revolution correrá sobre el poderoso motor gráfico CryEngine 3, una bestia que ya demostró sus brutales posibilidades con *Crysis 3*... aunque en la versión alpha que hemos podido ver no mostró su lado más espectacular. Si brilló en el modelo de los personajes o en ciertos efectos como la luz de la linterna de nuestro arma, pero aún está lejos del nivel mostrado en *Crysis 3*. Y ahí está lo preocupante: el juego está previsto para inicios de 2016, lo que hace presagiar un nuevo retraso, algo que sería recomendable dado su potencial. ✶



EN EL MUNDO ABIERTO podremos hablar con otros personajes, reclutar nuevos aliados, conducir...

■ PREVISTO PARA INICIOS DE 2016, HR AÚN ESTÁ LEJOS DE SER UN JUEGO TERMINADO ■

EN NUESTRO ARSENAL habrá granadas para piratear drones, coches RC explosivos y más...



EL MOTOR CRYENGINE 3 pone en pantalla modelos y efectos de luz vistosos, pero los entornos...



Head shot

por David Martínez
david.martinez@axelspringer.es

Los exclusivos de PS4

Aunque las cifras de ventas son incontestables (PS4 va camino de batir los increíbles números de PlayStation 2), la verdad es que el panorama de juegos exclusivos de aquí a fin de año preocupa un poco. No sólo hablo por mí, también por los comentarios de los usuarios en nuestra web.

Las Navidades de 2014 fueron algo parecido, con *Driveclub* como único exclusivo potente para la recta final del año. Y 2015, que había comenzado con fuerza gracias a *Bloodborne* y *The Order 1886*, va a deshincharse en cuanto aparezca *Until Dawn*, a finales de agosto.



UNTIL DAWN mejoró sus expectativas con una inyección de tiempo y recursos.

Entonces, ¿qué es lo que va a hacer Sony para plantar batalla ante la cantidad y calidad de los juegos exclusivos de Xbox One? Pues, dejando a un lado los juegos multiplataforma, creo que va a repetir la "estrategia *Driveclub*". Es decir, dejar más tiempo de desarrollo e inyectar más recursos en desarrollos "menores" hasta convertirlos en juegos capaces de competir con los triple AAA.

Así ha ocurrido con *Until Dawn*, y así va a pasar -sospecho- con los esperados *Rime* o *No Man´s Sky*. Esto es mucho mejor que refugiarse en los "remakes" de costumbre, como *Uncharted*, *Heavy Rain* o *Beyond Dos Almas*.

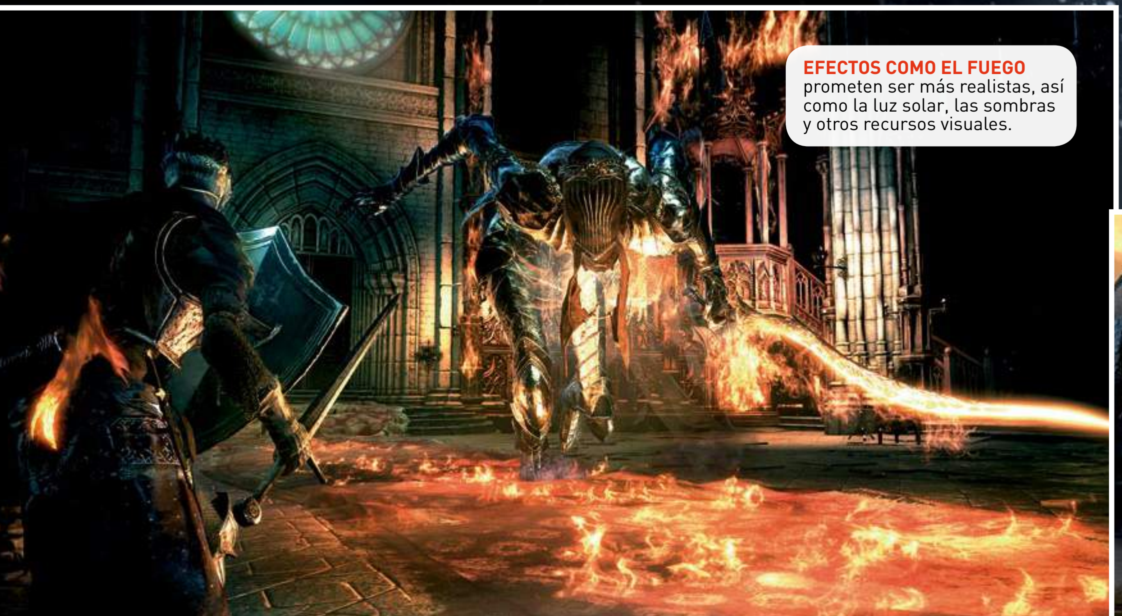
NUEVOS DATOS PLAYSTATION 4 - XBOX ONE - PC

Tráiler

Dark Souls 3, hora de renovarse y morir, y morir...

From Software ya ha mostrado ***Dark Souls 3,*** la nueva entrega de su aclamada saga de action RPG, que ya ha mostrado sus primeras novedades...

La feria Gamescom fue el lugar elegido para mostrar, y probar por primera vez, *Dark Souls 3*. En su tercera entrega, el laureado y difícil juego de rol de acción volverá a contar con su creador, Hidetaka Miyazaki, al frente del desarrollo, algo que seguro se notará en el resultado. Una entrega que, sin perder su esencia -desde la dificultad a la tétrica ambientación- va a introducir novedades en muchos los frentes. Algunas de las más interesantes se centrarán en el sistema de combate: habrá más variedad de movimientos y combos con las armas, así como más posturas; así, por ejemplo, podremos adoptar una postura ofensiva con el escudo para atacar con él, en lugar de usarlo para bloquear o desviar. Y no solo eso: los enemigos harán gala de una IA superior (ellos también podrán cambiar de pose y reaccionarán a nuestros actos), el apartado visual irá un paso más allá con detalles como una realista recreación del fuego o efectos como ceniza o polvo más logrados... Algunos apuntan ya a que el estilo de juego se verá "afectado" por algunos de las aspectos jugables que hemos visto en *Bloodborne*, como un ritmo algo más ágil, menos sensación de peso al movernos, no recurrir tanto al escudo para rodar y esquivar, mayor agilidad al usar armas arrojadizas como dagas, etc. Se espera que el juego llegue en el primer trimestre de 2016. ✶



EFECTOS COMO EL FUEGO prometen ser más realistas, así como la luz solar, las sombras y otros recursos visuales.



■ *DARK SOULS 3* SEGUIRÁ TENIENDO EN SU ELEVADA DIFICULTAD UNO DE SUS ATRACTIVOS. ■

LOS ATAQUES y combos prometen aumentar en número y ser más variados. Además, podremos adoptar más poses.



Warp Zone

por Daniel Quesada
daniel.quesada@axelspringer.es

Silencios que hablan

¿Saben aquel que diu que van y anuncian lo de *Rise of the Tomb Raider* en PS4? Se veía venir: el juego solo iba a permanecer en exclusiva en One por un tiempo. Se hablaba de la exclusividad temporal de *Tomb Raider* en esa consola, pero... ¿qué significaba eso? ¿Que el siguiente juego sí llegaría a otras consolas o este también?

Por mucho que preguntaban los periodistas y fans, Microsoft ha querido jugar al despiste con el asunto. ¿Para qué? Para asegurarse un empuje a las reservas de su consola en esta Navidad, claro. Haber conseguido la exclusividad temporal de un titulazo así era un buen golpe de mano, pero lo han jugado mal. Si desde el principio hubieran sido transparentes con el mensaje "podréis jugarlo un año antes", la percepción habría sido otra.



LARA SE HA QUEDADO con la misma cara que los fans...

Pero esa estrategia de secretismos puede generar la sensación de no saber a qué atenerte con la compañía. Es mejor ofrecer una verdad sólida, pero no tan contundente, que una insinuación poderosa que no se va a cumplir.

Por suerte, el catálogo de Xbox One continúa afianzándose con lo mostrado en GamesCom. Eso es lo que hay que ofrecer para escalar en el podio: solidez y honestidad, que el usuario ya está muy resabiado. ¡Fuerza y honor, hay que seguir batallando!

por
Christophe
Kagotani
Corresponsal
en Tokio

■ 3DS ■ RPG ■ Square Enix ■ Lanzamiento: **27 de agosto (Japón)**

LOS CLÁSICOS NO MUEREN ¡RENACEN EN 3DS!

DRAGON QUEST VIII





Con más de 5 millones de copias vendidas a nivel mundial, *DQVIII* es uno de los J-RPG de corte clásico más venerados del planeta, que ahora regresa puesto al día para 3DS...

■ **POCAS SAGAS DE JUEGOS DE ROL SON TAN QUERIDAS EN JAPÓN** como *Dragon Quest*. Esta exitosa obra de Enix se dio a conocer en todo el planeta (bueno, en realidad Europa era el único territorio virgen) con el lanzamiento de su octava entrega, un J-RPG de corte clásico en el que no faltaban los combates por turnos, los puntos de experiencia y niveles, la compra de equipo... *DQIII* seguía fiel a la fórmula original de la serie, alumbrada por su creador, Yuji Horii, ilustrada por Akira Toriyama (el padre de "Dragon Ball") y orquestada por Koichi Sugiyama, compositor de algunos temas simplemente inolvidables.

DQVIII fue un gran éxito y, ahora, tras pasar más de una década y visitar nuevas plataformas de juego, como los smartphones, todo está listo para una nueva adaptación, en esta ocasión para 3DS. Y, ojo, que no será un simple copia y pega, porque esta versión incluye un montón de contenido, personajes y opciones que, en algunos casos, se quedaron fuera de la versión de PS2. Otras novedades son fruto de los tiempos actuales... pero no nos precipitemos.

➔ **LA AVENTURA QUE LE ESPERA AL ETERNO HÉROE** sin nombre, y a sus acompañantes Yangus, Jessica y Angelo es idéntica a la vista en PS2... pero con añadidos. Por ejemplo, ahora podemos disfrutar de dos aliados extra: la ladrona Red y Morrie, un personaje de *DQ: Monster Battle Road*. Además, se han incluido nuevos monstruos y dos episodios extra, centrados en la niñez del Héroe y el pasado de Dhoulmagus (uno de los villanos de la trama).





DRAGON QUEST VIII ofrecerá en 3DS la misma historia y opciones que en PS2, como evitar el combate con los enemigos que veamos por el mundo.



NUEVOS MONSTRUOS, dos nuevas historias extra o el nuevo modo Foto serán algunas de sus novedades.



LOS COMBATES por turnos seguirán derrochando simpatía, gracias a los diseños de Akira Toriyama.



LA VERSIÓN DE 3DS contará con un nuevo doblaje. Paradójicamente, lo que no tendrá es efecto 3D...



MORRIE Y RED son los nuevos aliados que añadirá esta versión. Cada uno tendrá su equipo, sus especiales...

Pero aún hay más: también hay una mazmorra nueva -la descubriremos mientras exploramos el mundo- que encerrará un nuevo jefe, Jahagaros, un demonio que espera al Héroe y su grupo... ¿Quizá le conocemos de algo? Y, aún hay más: la versión japonesa de 3DS tendrá un nuevo doblaje para dar vida a los diálogos o un modo Foto que activaremos pulsando el botón Start. En este modo podremos tomar fotos del entorno (con y sin nuestro personaje) o de otros miembros de nuestro grupo, que se guardarán en la tarjeta SD. Además, un nuevo personaje no manejable nos encargará misiones fotográficas, consistentes en inmortalizar lugares, ítems o monstruos. También soportará la función Streetpass aunque, por desgracia, será el primer título de 3DS en no ofrecer 3D estereoscópico. Paradójico, ¿verdad?

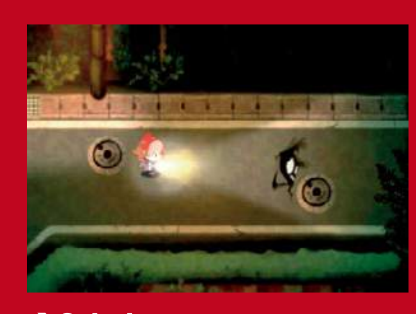
¡LA ESPADA DE ERDRICK!

En Japón, cada cadena de tiendas ofrecerá como incentivo de reserva diversos ítems, como escudos o accesorios para todo el equipo o armas específicas para Héroe o Yangus. Además, la primera edición del juego incluirá un código para conseguir la espada de Erdrick, un legendario héroe al que se menciona en diversos capítulos de la saga *Dragon Quest*... y de muy diversas formas.





aquí Tokio



→ Saludos... ¡pero con una corrección!

El mes pasado comenzaba esta columna hablando de un nuevo juego de terror de NIS, llamado *Yomawari*, del que solo habían mostrado un teaser muy realista para Vita. La compañía ya ha mostrado las primeras imágenes del juego real... y, a priori, da de todo menos miedo. ¡"Look" chibi a la vista!



→ *Blade Arcus*, lo nuevo de Sega en consola.

Anunciado casi por sorpresa, *Blade Arcus From Shining Ex* es lo nuevo de SEGA para PS4 y PS3. Se trata de la conversión de la recreativa homónima, un juego de lucha por parejas inspirado en la serie *Shining*. Esta adaptación contará con un modo historia denso, nuevos personajes...



→ *Nitroplus Blasterz*, más lucha... "a la japonesa".

Marvelous lanzará en Japón el 10 de diciembre *Nitroplus Blasterz: Heroines Infinite Duel*, un juego de lucha 1 vs 1 protagonizado por las féminas de los títulos de Nitroplus, a las que se sumarán otras de otros títulos como *Senran Kagura*, *Super Sonico* o *Arcana Heart 3*...

aquíTokio







Lo más vendido en Japón. Aquí, en el país del Sol Naciente, el mes de julio ha estado dominado por las portátiles y, en concreto, un título de 3DS: *Yokai Busters*. Este título, que ha contado con dos ediciones distintas, ha movido él solito en sus dos primeras semanas de vida un millón de copias. Tampoco funcionó mal *Batman Arkham Knight*...



El fruto de los "indies" nipones en PS4 y Xbox One. La primera obra del estudio indie nipón Oneoreigh se llama *Earth Wars*, un juego de acción con scroll lateral que nos invitara a convertirnos en un miembro de A.N.T.I., la fuerza especial que lucha contra los E.B.E., un fuerza desconocida que ha arrasado el 70% del planeta. Su estética mola...



Novedades sobre *Street Fighter V*. Capcom sigue desgranando novedades sobre su esperado juego de lucha, como un Ken rediseñado (que será más diferente de Ryu) o un nuevo personaje llamado Necalli. Un total de 16 personajes formarán el plantel inicial, aunque los que se vayan añadiendo podremos conseguirlos gratis, con el "dinero virtual" que consigamos ganando combates...

El blog de Kagotani

Dragon Quest y su vuelta a PlayStation

Así que *Dragon Quest XI* sadrá en 3DS "Y" PS4... Me llevó un rato darme cuenta de lo que ha pasado. No es que no supiera que había posibilidades de ver migrar la saga a PlayStation, es que nunca sospeché que el desarrollo para 3DS siguiera vivo. Recuerdo a gente de la industria desear que la saga más popular en Japón apareciera en PlayStation para revertir una situación triste, ya que semana tras semana, la consola "next gen" se las ve y se las desea para hacerse un hueco en la lista de más vendidos de Famitsu. Y cuando lo hace, sus cifras no se acercan a las de Nintendo. Sé que ahora hay pocas PS4 activas, y que esto va a ayudar a mejorar la situación, y aun así no puedo dejar de pensar en lo que ha pasado.



Tiene sentido que *DQXI* salga en 3DS porque es donde más vende (4 millones sólo en Japón) y la portátil de Nintendo es con diferencia la plataforma de esta generación en Japón. No olvidamos que *DQ* se lanza en las consolas más exitosas, y nada se acerca a 3DS en ventas semanales, máquinas activas y parque instalado. *DQIX* también hizo un gran uso de Street Pass, una función muy exitosa en Japón, por lo que se esperaba que tras su incursión online en Wii/WiiU, volvería 3DS. Pero mucha gente ha apuntado el hecho de que Japón podría encarar una situación complicada, al menos en el juego next gen, ya que muchos desarrolladores podrían perder otra vez (desde el shock de PS3) una plataforma en la que trabajar, y más desde que SCE se ha rendido con Vita y Xbox es un fracaso aquí.

« TIENE SENTIDO QUE *DRAGON QUEST XI* SALGA EN 3DS, PORQUE ES DONDE MÁS VENDE (4 MILLONES SOLO EN JAPÓN) »

Es un enorme y valiente riesgo el que Armor Project y Square Enix están afrontando juntos para llevar *Dragon Quest* a PS4 para Sony. Incluso han tirado la casa por la ventana al utilizar el no muy barato Unreal Engine para lograr este realista *DQ*. Pero no pueden obviar la versión de 3DS cuando *DQIX* vendió 4 millones de copias. Parece que van a lanzar primero la versión de 3DS (parecía la más avanzada) para vender todo lo posible, antes de lanzar la versión next gen (NX sigue siendo aún un misterio). También parece que la versión de 3DS apunta al público japonés, mientras que la de PS4 al público occidental. También parece poco probable que quien elija la versión de 3DS repita a posteriori con la de PS4. ¿Invertirías la misma cantidad de horas sin poder transferir la partida entre 3DS y PS4?

Así que me pregunto, ¿merece la pena el riesgo? El *DQ* que hemos visto ¿atraerá al público occidental, al menos como para cubrir su caro desarrollo, incluso con el apoyo de SCE? ¿Qué pasará si no iguala los 4 millones que podría vender en 3DS/Japón? ¿Se vería como un fracaso? Puede incluso que haga historia, e invierta la tendencia de Sony en Japón. Y luego está por ver la versión de NX, su interacción con 3DS. Va a ser un año interesante, sin duda...



ORGANIZA:







Abierto al Público: de 10 a 20h. **1 de octubre, sólo profesionales y entradas V.I.P.**

#weAREgameRS

TE ESPERAMOS EN LA GRAN FERIA DEL VIDEOJUEGO

PROMUEVE:



COLABORA:



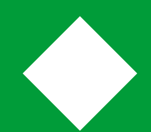
Entradas a la venta en: www.madridgamesweek.com
Taquillas de Feria de Madrid durante los días del evento
y tiendas GAME

LOS 3 ASES

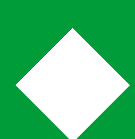
1 Quantum Break

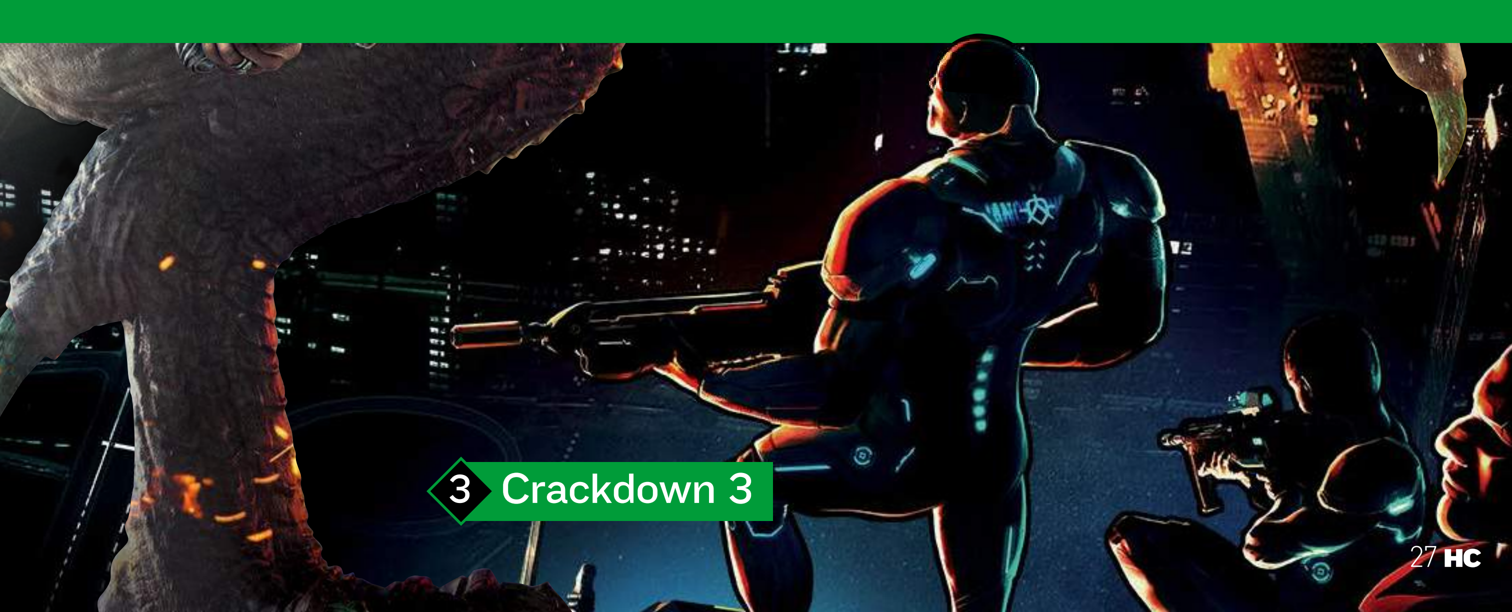
2 Scalebound

DE XBOX ONE



La consola de Microsoft brilló en la reciente Gamescom con estos tres títulos, que van a hacer aún más atractivo su espectacular catálogo para los próximos meses.







QUANTUM BREAK



◆Acción ◆Remedy Entertainment ◆5 de abril

El juego-serie de televisión de Remedy tuvo 2 demos (una privada) en las que pudimos ver la pintaza que tiene uno de los grandes exclusivos de Xbox One. El juego se retrasó hasta 2016 para pulirlo, ¡y vaya si lo han hecho! El apartado técnico de *Quantum Break* luce absolutamente espectacular, con unas animaciones y una iluminación muy realistas y unos efectos de partículas bestiales, por poner algunos ejemplos.

Pero la gran baza de esta aventura serán los poderes temporales de su protagonista, Jack Joyce, interpretado por el actor Shawn Ashmore. Jack podrá parar el tiempo en un área para moverse de cobertura en cobertura sin ser visto por sus enemigos, crear una especie de explosión temporal o ralentizar a un enemigo en concreto, entre otras habilidades. Además, los escenarios estarán repletos de anomalías temporales que paralizarán totalmente la acción y por las que podrá moverse Jack en busca de pistas. Incluso hemos visto unos nuevos enemigos que, gracias a unos depósitos colocados en su espalda, podrán hacer uso de habilidades similares a las de nuestro héroe.

Y todo eso sin contar con que entre capítulo y capítulo del juego podremos ver (será opcional) un episodio de la serie de televisión creada para la ocasión, que nos dará más detalles sobre la trama . La feria de Colonia sirvió, además, para darnos una fecha de salida: el próximo 5 de abril. ■

Los enemigos de Jack también harán uso de los poderes temporales de nuestro héroe gracias a unas extrañas mochilas.



◆REMEDY FIRMA UN PROYECTO MUY AMBICIOSO: MITAD JUEGO, MITAD SERIE DE TELEVISIÓN◆



Los poderes de Jack incluirán parar el tiempo en una zona, crear una explosión temporal que dañará a nuestros rivales, etc.



El apartado técnico será brutal con unos escenarios muy detallados. Los efectos de las distorsiones temporales lucirán de lujo.



Quantum Break será un juego de acción en el que podremos manipular el tiempo a nuestro antojo para sobrevivir a los combates.

◆ LA SERIE ◆

Un juego palomitero

La serie de televisión estará protagonizada por el actor Shawn Ashmore, junto a Dominic Monaghan (del Señor de los Anillos), Aidan Gillen (Meñique en Juego de Tronos) o Lance Reddick (de Fringe). Seguirá la historia de los villanos, y sucederán cosas distintas en función de nuestras decisiones en el juego.

SCALEBOUND

◆Rol ◆Platinum Games ◆Otoño 2016

Tráiler

Uno de los grandes triunfadores de la Gamescom 2015 fue, sin duda, la nueva obra que dirige Hideki Kamiya, el genio detrás de *Resident Evil 2*, *Devil May Cry* o *Bayonetta*, entre otros. El protagonista de este RPG de acción será Drew, un joven de nuestro mundo que se ha visto transportado a Draconis, un universo de fantasía en el que conocerá a Thuban, un dragón.

Y es que lo más llamativo de este RPG será que nuestra "mascota" nos acompañará durante la aventura para incinerar a nuestros rivales o comérselos a bocado limpio. Thuban se moverá a su aire, aunque nosotros podremos sugerirle objetivos a los que atacar para eliminar, especialmente a los rivales más poderosos. Drew, por su parte, no solo contará con unos auriculares con los que escuchar música en plan chuleta mientras combate, sino que tendrá un brazo de dragón con el que lanzará proyectiles o atizará a sus enemigos.

Aunque viendo la demo puede parecer que es un juego de acción en la línea de *Devil May Cry*, en una presentación privada pudimos observar ese componente rolero del que habló Kamiya. La personalización será muy importante, con montones de armas y habilidades para Drew o mejoras para nuestro dragón, como cambios en su cola, cuerno, aliento... o nuevas armaduras. Incluso veremos los puntos de daño inflingidos y las armas tendrán durabilidad, como en muchos otros grandes del rol. La malo es que tendremos que aguantar el aliento hasta otoño de 2016. ■

◆ESTE RPG DE ACCIÓN SE HA CONVERTIDO EN UNA DE LAS GRANDES BAZAS DE XBOX ONE◆



Scalebound nos ha dejado impresionados hasta el punto de que creemos que es uno de los mejores juegos que se vio durante la Gamescom.

Nosotros controlaremos a Drew, el humano protagonista, que ha sido transportado desde nuestro mundo hasta Draconis.



Thuban, nuestro dragón, actuará por su cuenta pero podremos darle órdenes (no siempre las cumplirá) para que ataque a un determinado enemigo.

Podremos personalizar a nuestros dos protagonistas obteniendo experiencia y recogiendo gemas de poder, como en otros juegos de rol.

El Pulso será la fuente de energía de Draconis, que permitirá a nuestro héroe lanzar proyectiles, atacar a sus rivales,...



CRACKDOWN 3

◆Sandbox ◆Reagent Games ◆2016

El sandbox exclusivo de Xbox vuelve a lo grande con una tercera entrega que pretende devolverle la gloria perdida a la saga tras una segunda parte bastante descafeinada. Por eso son Reagent Games, creadores del primer *Crackdown*, (Dave Jones, su director, es uno de los padres de *Grand Theft Auto*), los encargados de volver a los orígenes.

Dispondremos de una gigantesca ciudad para explorar libremente, repleta de orbes que mejorarán nuestros superpoderes, como dar salto increíbles, caer desde alturas imposibles o superfuerza, por poner algunos ejemplos. Además, podremos jugar toda la campaña en modo cooperativo online para 4 jugadores, un verdadero acierto.

Pero lo que más nos impresionó, y en lo que ahondamos durante nuestra presentación a puerta cerrada en la Gamescom, fue el modo multijugador.

Según Reagent y Microsoft, gracias a la nube el potencial de computación de nuestra Xbox One se verá multiplicado por 20, lo que permitirá recrear escenarios 100% destructibles, como nunca se ha visto hasta ahora. Durante la demo pudimos ver edificios cayendo colapsados por nuestros disparos de un modo muy realista, con un motor de físicas que hará que las estructuras caigan en la dirección en la que los rompemos, por ejemplo. Aún no tiene fecha así que tocará esperar para comprobar si el poder de la nube es lo que prometen. ■





◆ CRACKDOWN 3 PONDRÁ UNA CIUDAD ENORME A NUESTROS PIES. PARA DESTRUIRLA, CLARO ◆



El motor físico será realmente bestial. Podremos destruir los escenarios al 100%. Ver cómo caen los edificios será una delicia.



La ciudad será un ecosistema dinámico en el que nuestras acciones irán decantando el dominio del mapeado a nuestro bando.



El modo campaña tendrá opción cooperativa para 4 jugadores online. Imaginad el caos que podremos crear.

Nuestro protagonista contará con superpoderes, como saltos "kilométricos" o súper fuerza. Los orbes nos servirán para mejorarlas.

El poder de la nube multiplicará por 20 la potencia de Xbox One para permitir entornos destructibles en el multijugador.

Un presente y un futuro muy prometedor

Es cierto que Xbox One no empezó con buen pie, pero poco a poco está llenando su catálogo de buenas razones para hacernos con ella.



RISE OF THE TOMB RAIDER

◆Aventura ◆Crystal Dynamics ◆10 de noviembre

En la demo a puerta cerrada que ofreció Square Enix en Gamescom, ambientada en Siria y con un apartado gráfico espectacular, pudimos ver algo más de la exploración y la resolución de puzles en las tumbas, en lugar del tiroteo y el sigilo de las dos demos anteriores.

Incluso vimos a Lara bucear como antaño, un detalle más que nos hace creer ciegamente en que su nueva aventura será un auténtico bombazo. ■



FORZA MOTORSPORT 6

◆Conducción ◆Turn 10 ◆18 de septiembre

Las carreras bajo la lluvia serán una de las grandes novedades de la sexta entrega del simulador de conducción y, por eso, Microsoft mostró en Gamescom un vídeo en el que se apreciaba el buen acabado gráfico del clima y se nos prometía que la conducción será más fidedigna que la de los simuladores que usan los propios pilotos en la realidad. Casi nada.



GEARS OF WAR ULTIMATE EDITION

◆Acción ◆The Coalition ◆25 de agosto

La remasterización del juego original vendrá cargada de mejoras, tanto visuales (como en la iluminación, los efectos, texturas...) como en lo jugable (60 fps en el multijugador). Y de regalo, la saga completa de Xbox 360 para jugarla en One con la retrocompatibilidad.



GEARS OF WAR 4

◆Acción ◆The Coalition ◆Finales de 2016

La Gamescom ha sido para la Ultimate Edition, y es un gran aperitivo, pero no por ello nos olvidamos del primer plato, la quinta entrega de la saga. Poco sabemos sobre ella de momento, salvo que lucirá un apartado gráfico realmente bestial gracias al poderío de Unreal Engine 4 y al buen hacer de The Coalition, ex Black Tusk Studios.



FABLE LEGENDS

◆Rol ◆Lionhead Studios ◆2015

Las aventuras en Albion se volverán free-to-play con la última entrega de la saga, que nos enfrentará en un original multijugador 4 vs 1, cuatro héroes y un villano, que les hará la puñeta. Además, Microsoft aprovechó la feria alemana para confirmar que tendrá juego cruzado entre Xbox One y PC. Todo lo que hagamos pasará de una plataforma a otra.

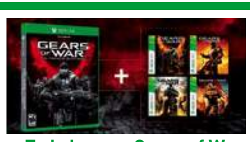
◆ LA CONSOLA ◆

Como no solo de videojuegos vive el "xboxer", Microsoft nos ha sorprendido con el anuncio de unos cuantos "cachivaches".



◄ **Xbox Edición Limitada de Halo 5** Una versión de 1TB con dos mandos también tuneados: uno del Jefe Maestro y otro de Locke.

▲ **El nuevo chatpad** nos permitirá escribir mensajes con mucha más rapidez.



▲ **Toda la saga Gears of War** estará disponible en One al pillar la Ultimate Edition.

HALO 5 GUARDIANS

◆ Shoot'em up ◆ 343 Industries ◆ 27 de octubre

Con Quantum Break, Scalebound y Crackdown 3 como grandes protagonistas de la Gamescom, las nuevas aventuras del Jefe Maestro quedaron relegadas a un segundo plano y no se anunciaron grandes novedades, salvo la creación de Halo World Championship, una competición que repartirá más de un millón de dólares en premios.

También probamos el modo Warzone, en el que 24 jugadores y PNJ controlados por la IA se darán cita en combates a muerte repletos de objetivos secundarios.





HALO WARS 2

◆ Estrategia ◆ The Creative Assembly ◆ Otoño 2016

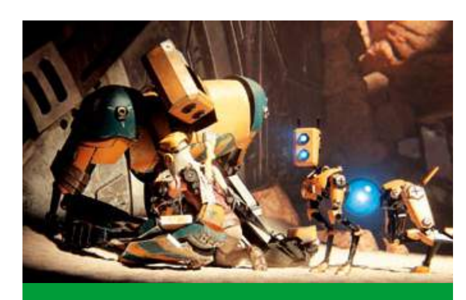
Una de las grandes sorpresas de la Gamescom fue, sin duda, el anuncio de la segunda entrega de la saga de estrategia de Halo. Lo mejor de todo es que el juego, que llegará en otoño de 2016, está siendo desarrollado por 343 Industries y The Creative Assembly, los responsables de la genial saga de esrategia *Total War* o del excelente *Alien: Isolation*.



INDIES

◆ Varios ◆ id@xbox

La hornada de juegos indie de la Gamescom fue tan suculenta como en otras conferencias. Aunque no vimos nada nuevo de uno de nuestros favoritos, *Cuphead*, Microsoft anunció que *Thimbleweed Park*, la nueva aventura gráfica de Ron Gilbert, *Cobalt* (de Mojang), *ARK: Survival Evolved*, *We Happy Few* o *Elite: Dangerous*, verán la luz en Xbox One.



RECORE

◆ Aventura ◆ Comcept ◆ Verano 2016

Aunque no apareció por la feria alemana, salvo en boca de Phil Spencer y otros jefazos, no nos resistimos a recordaros la buena pinta que tiene lo nuevo de Keiji Inafune, creador de *Mega Man*, entre otros. *ReCore* nos llevará a un mundo en el que nuestra heroína, acompañada por un simpático robot, luchará contra el dominio de las malvadas máquinas.



KILLER INSTINCT SEASON 3

◆ Rare ◆ Lucha ◆ Marzo de 2016

La tercera temporada de *Killer Instinct* hará que lluevan ranas en nuestra Xbox One. Bueno, por ahora solo una, Rash, de *Battletoads* (el clásico que podemos jugar en *Rare Replay*). El anfibio ha estado disponible en *KI* durante toda la Gamescom, pero habrá que esperar a marzo para volver a catarlo.

La opinión de



Alejandro Alcolea
Director de contenidos de somosxbox.com

Desde su lanzamiento a finales del 2013, Microsoft apostó por los lanzamientos triple-A exclusivos para su plataforma. Sin embargo, Xbox One contó con unos inicios duros debido a la visión de unos directivos a los que les gustaba más ver la televisión que jugar.

La cosa cambió a mediados del año pasado, cuando Phil Spencer asumió el mando de la división Xbox y las políticas cambiaron. Dieron de lado a Kinect y a la televisión, y se centraron en el valor principal de una videoconsola, los juegos.

Desde finales del 2014, Microsoft ha apostado por los mejores exclusivos, tanto first como third-party, garantizando los lanzamientos potentes para este 2015 y asegurando el futuro de la consola con un plantel de viejos conocidos y nuevos juegos exclusivos de Xbox One.



PHIL SPENCER ha cambiado la estrategia de Xbox One en favor de los jugadores.

La unificación con Windows 10 y Xbox Game Preview es algo que entusiasma a miles de jugadores, así como la cercanía de una compañía cuyos directivos aseguran escuchar a los aficionados, tanto en redes sociales como en la plataforma de feedback.

'Jump in' era el eslogan de Xbox 360, algo perfectamente válido para Xbox One. Da el salto, entusiásmate por los juegos y un mundo de entretenimiento. Es el mejor momento para tener una Xbox One.



Cuando los hombres colonizaron el espacio, nunca pensaron que se iban a encontrar con las puertas del Infierno. Ahora tenemos que cerrarlas a tiros, y enviar de vuelta a las criaturas que han escapado por la brecha del planeta Marte.



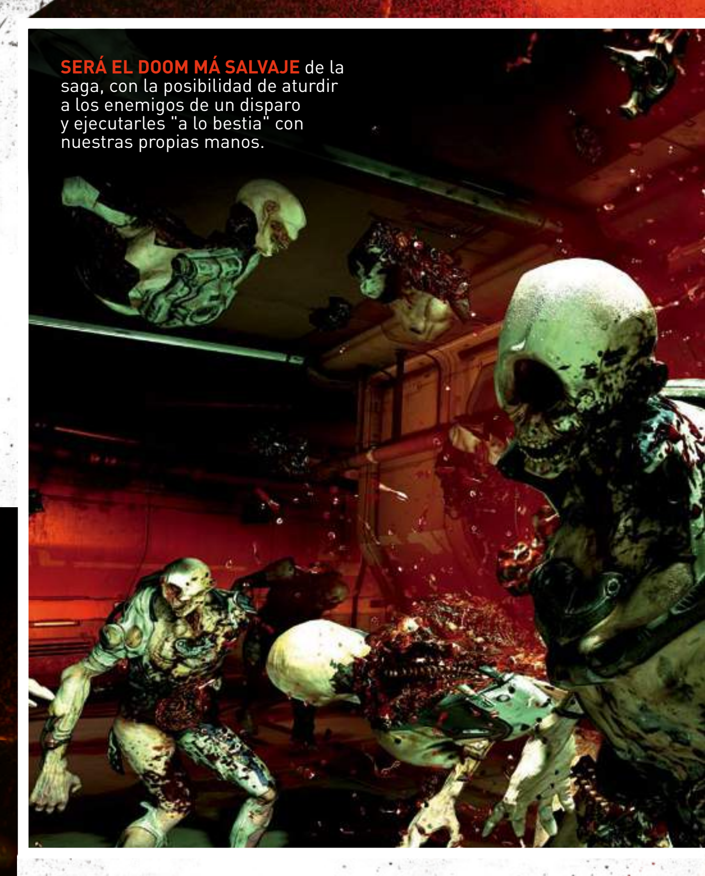
■ PS4 - Xbox One - PC
■ Bethesda ■ 2016

Han pasado casi 12 años desde que nos enfrentamos "cara a cara" con el último *Doom* (la *BFG Edition* que apareció en 2012 no era más que una versión mejorada). Por aquel entonces, *Doom 3* nos dejó impresionados con sus efectos de iluminación, el uso de "normal mapping" en las texturas y una terrorífica ambientación en una oscura base de Marte. Pero se había perdido parte de la "esencia" de la saga…

¿A qué nos referimos? Pues a recorrer laberintos a toda velocidad, disparando antes de preguntar y con el corazón en un puño por saber qué criaturas nos esperarán al otro lado de cada puerta. Precisamente esa sensación -y un catálogo de demonios y armas que nos harán perder la cabeza- es lo que Bethesda quiere recuperar con la próxima entrega, que saldrá en primavera de 2016 en PS4, Xbox One y PC. Por lo que se ha mostrado, primero en el E3 y después en la QuakeCon, parece que lo están consiguiendo.

➔**LOS MATA BIEN MUERTOS.** En un panorama inundado de "shooter" bélicos -o FPS futuristas que tratan de ser creíbles- *Doom* nos brinda la oportunidad de matar demonios en un frenesí, sin preocuparnos demasiado de la estrategia, sino de nuestra velocidad y puntería. Cada arma es más salvaje que la anterior (son versiones mejoradas de la escopeta de cartuchos, el lanzacohetes ▶▶





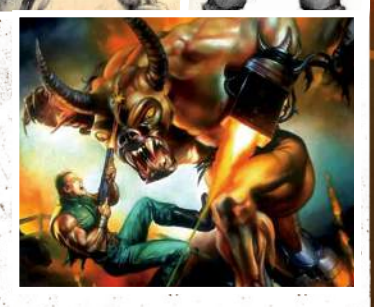
SERÁ EL DOOM MÁ SALVAJE de la saga, con la posibilidad de aturdir a los enemigos de un disparo y ejecutarles "a lo bestia" con nuestras propias manos.

EL CATÁLOGO DE ARMAS será una actualización del arsenal "clásico" que incluye la motosierra y la escopeta de cañones recortados.









EL DESARROLLO de *Doom* no nos dará un respiro: atravesar niveles infestados de demonios, desde Marte al Infierno, sin dejar de apretar el gatillo.

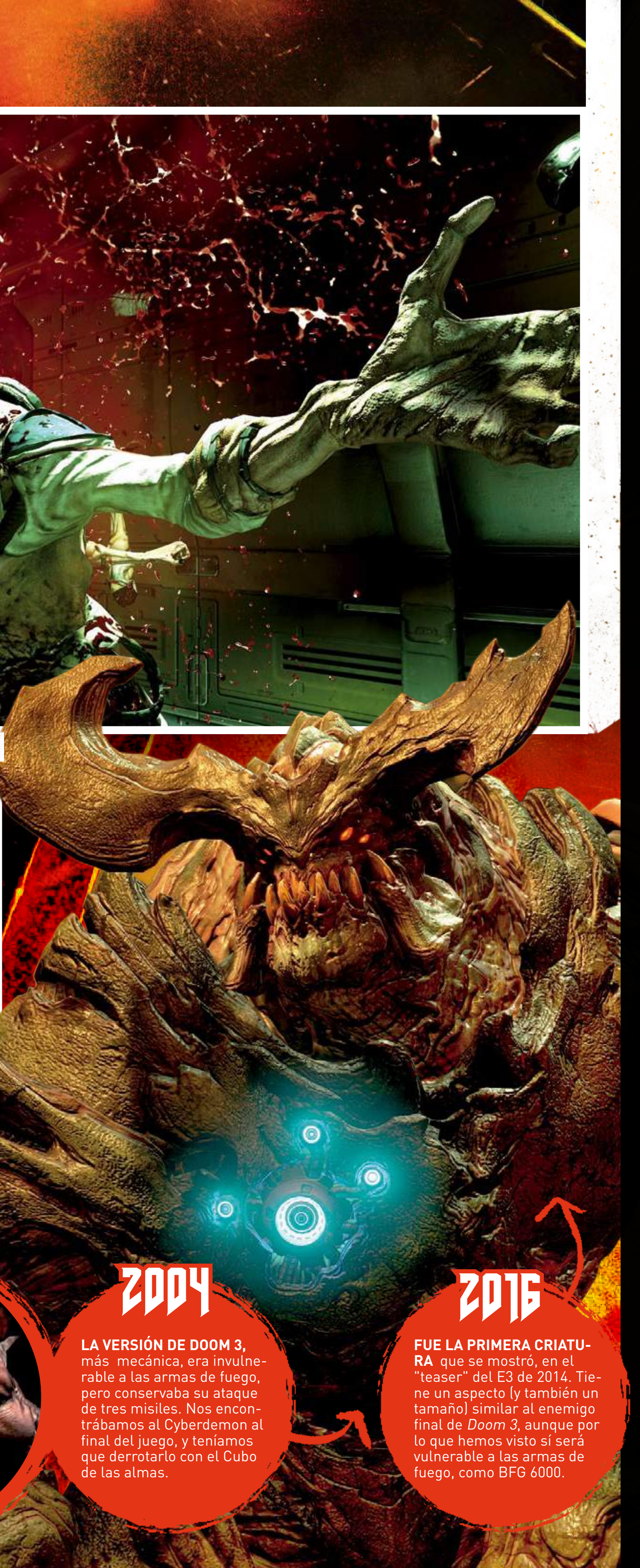


EL ORIGEN

LA LEYENDA COMENZÓ EN 1993. El mismo equipo responsable de *Wolfentein 3D*, considerado como el padre de los FPS, lanzó *Doom* para PC. iD Software (formado por John Romero, John Carmack, Adrian Carmack y Tom Hall) consiguió un nivel técnico nunca visto antes, con un ritmo frenético y unos enfrentamientos que avivaron la polémica sobre la violencia en los juegos. Se convirtió de inmediato en la referencia del género.

1993

EL CYBERDEMON es el segundo jefe más poderoso de *Doom* (el original) y aparece custodiando el nivel Tower of Babel. Tiene la apariencia de minotauro clásico, y va armado con un lanzacohetes que dispara tres proyectiles al mismo tiempo.



y, por supuesto la BFG 6000 y la sierra mecánica) y cada criatura es mucho más destructiva que la anterior. En *Doom* van a regresar los demonios mas terroríficos de la saga; Revenant, Cyberdemon, Cacodemon, Mancubus... con un aspecto más sangriento, y también con una inteligencia mejorada. Y para hacerles frente, tenemos en nuestra mano habilidades como el doble salto, esprintar, trepar de forma automática y unos golpes cuerpo a cuerpo no aptos para estómagos sensibles. Nos referimos a la posibilidad de aturdir a nuestros objetivos con un disparo, y luego acercarnos para arrancarles el corazón, partirles una pierna y clavársela en el torso o arrancarles la mandíbula.

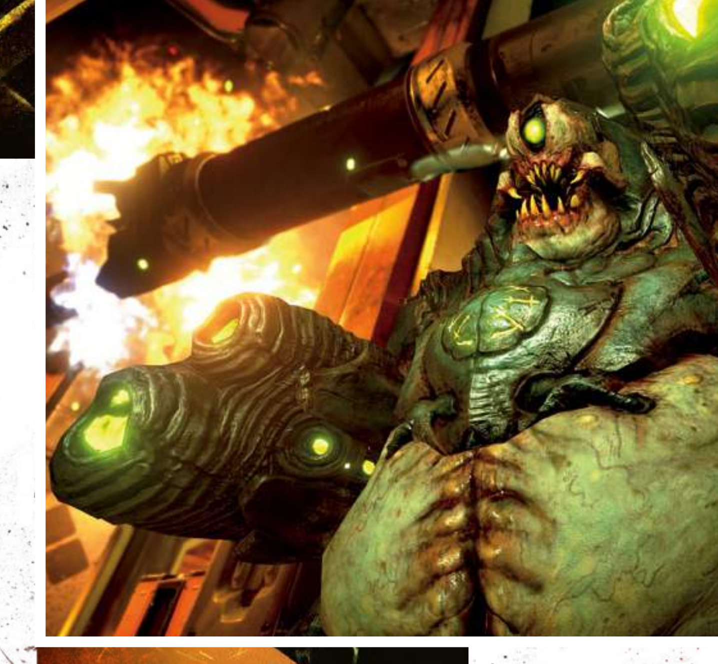
La campaña principal nos vuelve a poner en la piel de un marine espacial -conocido popularmente como *Doom* guy- que tiene que "limpiar" una base de la UAC de Marte, infestada de híbridos entre demonios y seres mecánicos. Y desde el principio hemos tenido la sensación de que los escenarios nos devolvían al planeta Phobos del primer juego. Los ríos de metal fundido enmarcan unos mapas que alternan pasillos claustrofóbicos y zonas abiertas, en que no podemos dejar de movernos; disparando, haciendo estallar bidones y recogiendo botiquines, porque en *Doom* no se recupera la energía de manera automática, como ya hemos visto en *Wolfenstein The New Order* y *The Old Blood*. Hasta se han recuperado los sonidos clásicos al abrir puertas o activar interruptores.

➔**EL MULTIJUGADOR.** Los enfrentamientos online de *Doom* son rápidos, y se desarrollan en niveles pequeños, ambientados en los mismos escenarios de la campaña, desde Marte al centro del Infierno. Los modos de juego, que van desde "todos contra todos" a "limpiar la arena", nos invitan a usar movimientos verticales, portales para teletransportarnos y Power Up, incluyendo la posibilidad de transformarnos en un Revenant (un demonio que se mueve más deprisa y lleva dos cañones incrustados en la espalda). Pero sin duda la clave de estos combates es el ritmo.

Durante la pasada Quakecon de Dallas se ha podido comprobar lo rápido y furioso de este modo: en el nivel Heatwave se enfrentaban dos equipos de seis jugadores cada uno. Sin apenas tiempo de respawn, y recordándonos las partidas de *Quake Arena* o *Unreal Tournament*. Aquí no hay sitio para los "campers"; se trata de participar en duelos en que los jugadores se persiguen como el gato y el ratón, y la ventaja puede cambiar de bando de forma inmediata. No siempre el primero en disparar es el ganador.

Además de estas escaramuzas, el "reboot" de *Doom* cuenta con un potente editor para que los jugadores creen sus propios mapas (y también sus modos) y los suban de manera inmediata a la red. En la conferencia de Bethesda, durante el E3, se mostró como ejemplo un modo coopera-





LA BFG 6000 (cuyas siglas corresponden a "Big Fucking Gun") volverá a ser el arma de fuego más potente de *Doom*. A ver qué opina el Cacodemon que tenemos delante.



EL DISEÑOS DE LOS DEMONIOS es más sangriento y estilizado que en los juegos anteriores. Aquí tenéis al Revenant y al Cyberdemon.



EL DOOM QUE NUNCA EXISTIÓ

ESTAS IMÁGENES pertenecen a un vídeo de la versión cancelada de *Doom 4*. Se trata de un trabajo anterior a 2012, cuya producción se detuvo porque el juego carecía del espíritu de la saga. El tráiler recuerda más a franquicias como *Killzone*.

OTRAS FORMAS DE JUGAR A DOOM

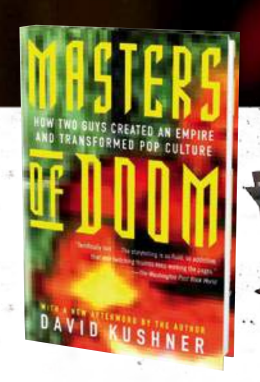
Doom es un símbolo generacional, y su influencia ha trascendido más allá de los videojuegos. Las puertas del infierno se han abierto en todos los soportes imaginables, también cine, juegos de mesa o literatura.



EN UNA CALCULADORA gráfica TI-89, y en un cajero automático... incluso hemos visto una versión de *Doom* que funciona en un ordenador dentro de *Doom*.



EN SMARTPHONE podemos jugar una versión muy especial. Es *Doom*, se juega en primera persona... pero en lugar de un "shooter" es un juego de rol.



UN LIBRO de David Kushner narra cómo se hizo el juego, y las diferencias entre sus creadores.



EL RITMO DE JUEGO será frenético gracias al sprint, doble salto y al uso de portales teleportadores en el modo multijugador.

PODREMOS CREAR MAPAS Y NUEVOS MODOS DE JUEGO CON EL EDITOR DOOM SNAPMAP





EL JUEGO DE MESA, de 2 a 4 jugadores, traslada una mecánica similar a Space Hulk, con la ambientación de marines espaciales contra hordas de demonios.



EN EL CINE pudimos disfrutar de una adaptación "justita" de 2005, con The Rock y Karl Urban, y el director de Street Fighter La leyenda..

tivo para dos jugadores en que debíamos enfrentarnos a interminables hordas de demonios o un minijuego en el que conseguíamos créditos al eliminar a cada monstruo, y con ellos teníamos que comprar nuevas armas y municiones para pasar las rondas sucesivas.

→ESTE EDITOR DE MAPAS, que estará incluido en el juego desde el comienzo, responde al nombre de Doom Snapmap. Se trata de una herramienta muy potente -que estará presente tanto en PC como en la versión de consolas- que no sólo permite generar mapas intrincados con relativa facilidad ("sin necesidad de experiencia" según sus creadores) sino que también nos da la oportunidad de cambiar la lógica del juego para crear nuestros propios modos.

De momento no conocemos muchos más detalles de Snapmap, por ejemplo, si permitirá compartir nuestras creaciones entre distintas plataformas, si podremos importar nuevos objetos, librerías de sonido o texturas creados por nosotros mismos, o cómo acceder a los escenarios de usuarios que no estén en nuestra lista de amigos. Pero dada la importancia que Bethesda e iD Software le han dado al trabajo de la comunidad durante todos estos años, podemos asegurar que será intuitivo y muy completo.

Tendremos nuevos detalles del editor en 2016, cuando se acerque el lanzamiento del juego, pero todo apunta a que se va a convertir en una de sus características más valoradas, y que nos proporcionará horas de juego infinitas.

→UNA EXPLOSIÓN VISUAL. Los diseños de *Doom* rinden homenaje a los elementos clásicos, pero en absoluto se han quedado anticuados. Tanto las armas como las criaturas resultan más estilizadas -salvo casos evidentes como la escopeta de cañones recortados- y en general el nivel de "gore" se ha disparado. No sólo se trata de la decoración de los escenarios, con cuerpos desmembrados, calaveras y sangre por todas partes, sino que el aspecto de los enemigos también es más desagradable, y el efecto de los disparos es tan exagerado que provocó ovaciones cuando se presentó por primera vez en el Dolby Theatre de Los Angeles.

Aunque no sabemos las especificaciones definitivas, Marty Stratton, el productor del juego, ha manifestado que quieren alcanzar una resolución de 1080p y 60 fps en las versiones de PS4 y Xbox One. Muy pronto podremos comprobarlo en la fase alfa, a la que se puede acceder gracias al código que incluía *Wolfenstein The New Order* en la reserva (o de manera automática si lo descargamos). Mientras tanto, os dejamos con las últimas imágenes de juego que se han publicado, y que revelan el aspecto de los demonios más comunes y los escenarios de la base de la Union Aerospace Corporation en Marte y las puertas del Infierno. ■



PS4 Sony 26 de agosto

UNTIL DAWN™

¡8 MOTIVOS PARA ATERRORIZARTE!

El juego de terror más esperado está a punto de llegar a PS4. Nosotros ya hemos jugado una buena parte de la aventura, y os contamos aquí las claves que conseguirán que sintamos verdadero pavor al jugarlo.













ARGUMENTO

UN REMIX CON TODOS LOS CLICHÉS DEL GÉNERO

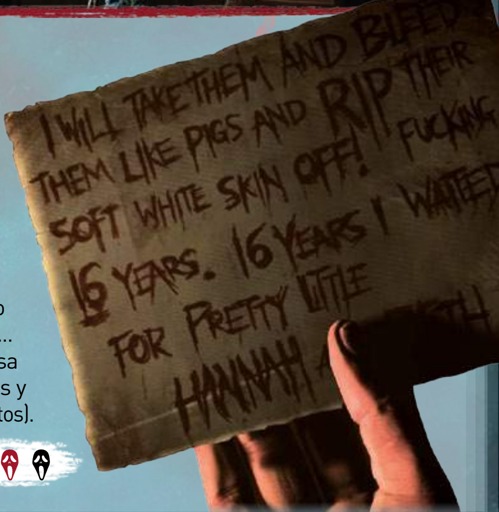
Un grupo de 10 jovenzuelos se reúne en un refugio, propiedad de los padres de uno de ellos, para celebrar una fiesta. Pero cuando una broma de mal gusto se tuerce **(1)**, combinada con la aparición de una misteriosa silueta que los espía, la reunión acaba en tragedia. Un año después, el grupo decide volver a reunirse de nuevo en el cabaña **(2)**, para superar lo que allí pasó. Pero, como en todo buen slasher que se precie, la pacífica reunión pronto se convertirá en una pesadilla **(3)** de la que solo algunos podrán escapar vivos. Una trama que no titubea a la hora de pasar, aunque sea de puntillas, por todos los clichés del género: un caserón incomunicado **(4)**, situaciones picantes que se tuercen, un asesino en serie enmascarado, alguna pincelada o toque de procedencia paranormal... Todo acompañado por una intensa oscuridad **(5)**, sobresaltos, sustos y giros imprevistos (o no tan imprevistos).

PRIMERA IMPRESIÓN











PROTAGONISTAS

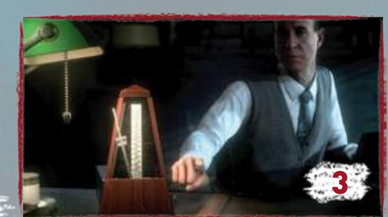
UNA REUNIÓN DE ARQUETIPOS

A lo largo de la aventura iremos alternando el control entre los 8 protagonistas. Todos tienen un perfil psicológico muy bien definido, así como una serie de relaciones que marcan su afinidad, como por ejemplo estar enamorados **(1)**. No falta la guapa que no lo explota **(2)**, el graciosete de turno, un enigmático anfitrión... ¡ni el tipo con cazadora de instituto! Fuera de la historia también visitaremos a un enígmatico psicoanalista, el doctor Hill **(3)**.

PRIMERA IMPRESIÓN











COLECCIONABLES

HAY JUEGO MÁS ALLÁ DEL SUSTO

Aunque el juego sea una aventura de miedo, ofrecerá elementos para que degustemos y lo rejuguemos. Uno de ellos son los coleccionables. A lo largo del desarrollo podremos recoger pistas para arrojar algo de luz sobre la historia **(1)**, así como "tótems" **(2)** que nos revelarán una breve visión sobre hechos del futuro y presagios que podremos evitar... o no.

PRIMERA IMPRESIÓN





SISTEMA DE JUEGO
A CABALLO ENTRE LA EXPLORACIÓN Y EL QUICK TIME EVENT

Al comenzar a jugar, es inevitable no pensar en *Heavy Rain*, *Resident Evil* y otras aventuras. Nos movemos por entornos con cámaras prefijadas (1), interactuando con objetos del entorno o hablando con otros personajes. Muy a menudo tendremos que tomar decisiones, desde la forma en que hablamos a otros personajes a qué camino seguimos (2). Los momentos de tensión se suelen resolver con QTE y decisiones (3).

PRIMER CONTACTO













APARTADO TÉCNICO
ASÍ DA GUSTO "CAGARSE" DE MIEDO

La beta que hemos podido probar no representa el juego final, pero sí apunta ya maneras en algunas áreas, como el diseño de personajes: decir detallados y bien animados es quedarse cortos. Detalles como los ojos, los dientes o sus gestos son "next gen" (1). Tampoco desmerecerá el diseño de los interiores, el genial tratamiento de la luz y las sombras (2), los efectos climatológicos...

PRIMER CONTACTO









SU ENFOQUE DEL TERROR
SAW LO QUE HICISTE CON LA ÚLTIMA OUIJA

Es uno de los aspectos en los que más promete brillar. No nos hemos "cagado" encima jugando, pero sí que hemos metido más de un salto. Lo mejor es que *Until Dawn* sabe como ir preparando al jugador para el climax. El terror más psicológico y toques gore más explícitos se darán la mano para dejar un juego repleto de referencias, guiños y homenajes al género "slasher". No faltan el mencionado asesino en serie (1), la presencia de Ouijas y toques paranormales (2), guiños a clásicos como Psicosis, desesperadas carreras en las que vamos tirando todo lo que pillamos a mano (3), crueles momentos en los que hay que elegir a lo Saw (4) y más...

PRIMER CONTACTO





DECISIONES

¿REALMENTE SEREMOS RESPONSABLES DE QUIÉN VIVE Y QUIÉN MUERE?

Las decisiones serán uno de los elementos clave. Aunque no hemos visto el juego completo y, por lo tanto, no podemos valorar la profundidad del sistema, sí que hemos podido ver que, según nos relacionamos con otros personajes, nuestros "rasgos" van cambiando (1). Incluso decisiones aparentemente "moñas", como elegir por qué camino huir (2), pueden marcar la diferencia entre quién vive y quién muere (3).

PRIMER CONTACTO

UNTIL DAWN HOMENAJEARÁ AL CINE "SLASHER" CON MUCHOS GUIÑOS AL GÉNERO



ATMÓSFERA Y BSO

CREANDO LA PESADILLA PERFECTA

Until Dawn sabrá como poner en tensión al jugador gracias a varios elementos. Más allá de los encuadres de cámara que "insinuan", el juego contará con una gran puesta en escena (1), llevándonos por entornos agobiantes. Ahí ayudará y mucho la música, a cargo de Jason Graves (quien participó por ejemplo en la de *Dead Space*), sin olvidar un gran doblaje al castellano o un variado arsenal de efectos de sonido, desde cristales rotos a crujidos de madera o lamentos, que nos inquietarán (2)...

PRIMER CONTACTO





VALORACIÓN

A falta de probar el juego final, *UD* nos ha dejado unas gratísimas impresiones. Sus buenas ideas y la gran ambientación prometen dejar un gran juego, a falta de ver la profundidad del sistema de elecciones.



NOVEDADES

TODOS LOS LANZAMIENTOS DEL MES ANALIZADOS Y PUNTUADOS



Así analizamos los juegos

▶ **LLEGAMOS HASTA EL FINAL.** Para poder valorar un juego con total autoridad hay que exprimirlo a tope, desvelar todos sus secretos, descubrir todas sus posibilidades... Nosotros lo hacemos con cada uno de ellos, aunque nos dejemos los dedos en el intento.

▶ **CONTAMOS CON LOS MEJORES EXPERTOS.** El equipo de críticos de HC no está formado por aficionados. Para poder analizar juegos en nuestra revista hay que ser un auténtico "licenciado" en videojuegos. Y los 20 años que llevamos en el kiosco avalan esta afirmación.

▶ **PUNTUAMOS CON TOTAL OBJETIVIDAD.** Creemos que es muy importante ir bien informado a la hora de comprar un juego. Por eso nos tomamos muy en serio este tema y, tras discutir entre nosotros la puntuación de cada título, te contamos lo que realmente pensamos sobre él. Sin pelos en la lengua y con la mayor rigurosidad.

Así puntuamos

▶ **MENOS DE 50: MALO.** Como en el colegio: si no se llega al 5 es un suspenso. Olvídate de este juego, por favor.

▶ **DE 50 A 59: REGULAR.** Aprobado por los pelos. Si te lo regalan échale un ojo, pero si tienes que pagar por él...

▶ **DE 60 A 69: ACEPTABLE.** No está mal. Tiene algunos alicientes y puede ser recomendable, pero con reservas.

▶ **DE 70 A 79: BUENO.** Si te gusta el género o te atraen los protagonistas, seguro que te divertirás con él.

▶ **DE 80 A 89: MUY BUENO.** No te quepa duda: con este juego te lo vas a pasar en grande, de lo mejor en su género y en todo el catálogo de la consola.

▶ **DE 90 A 95: EXCELENTE.** Cómpralo sin dudarlo, te guste o no el género al que pertenece: es uno de los juegos imprescindibles que hay para tu consola.

▶ **MÁS DE 95: OBRA MAESTRA.** Hablamos de uno de los mejores juegos de la historia. Si no te haces con él, te señalarán por la calle y tus colegas se reirán de ti.

Así es nuestra ficha


NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor
■ La ambientación, personajes y argumento son los ingredientes perfectos para una gran campaña.
■ Es muy divertido desde el momento en que pegamos el primer disparo.

Lo peor
■ Le falta multijugador, lo que es una pena teniendo en cuenta el diseño de las armas.
■ Algún detalle técnico como la sincronización del doblaje o la baja calidad de algunas texturas.

Alternativas
• Bioshock Infinite, tiene una gran campaña ambientada en una Historia alternativa.
• Titanfall es todo lo contrario: un "shooter" centrado precisamente en el multijugador, e igualmente divertido.

■ GRÁFICOS Sobresalientes modelos de los personajes y niveles muy grandes, con múltiples rutas a explorar. 89
■ SONIDO La banda sonora es brutal, y tiene un buen doblaje al castellano, pero a veces falla la sincronía. 88
■ DURACIÓN Se puede terminar en unas 14 horas, es rejugable e incluye también el clásico original. 82
■ DIVERSIÓN Un "shooter" con un planteamiento absorbente, lleno de combates frenéticos y una gran historia. 91
PUNTUACIÓN FINAL 90

Valoración
El "reboot" de la saga Wolfenstein es fiel a sus principios: buena ambientación, humor salvaje, grandes personajes... y además se beneficia de un estupendo apartado técnico. Repetiréis la campaña hasta agotar sus secretos.

▶ **LO MEJOR.** Lo más destacado del juego, las razones que te pueden llevar a comprártelo.

▶ **LO PEOR.** Los aspectos menos logrados, lo que te puede invitar a "pasar" de un juego.

▶ **ALTERNATIVAS:** Aquí te ofrecemos los juegos similares que hay disponibles en las tiendas.

▶ **GRÁFICOS:** Valoramos el apartado visual: diseño de personajes y decorados, animaciones, efectos...

▶ **SONIDO:** Puntuamos la música, los efectos de sonido, las voces, el doblaje al castellano...

▶ **DURACIÓN:** La esperanza de vida de un juego: horas de juego reales, modos, opciones, multijugador...

▶ **DIVERSIÓN:** Todo lo que hace que un juego sea divertido: mecánica de juego, desarrollo, control, ambientación, dificultad, ritmo, argumento...

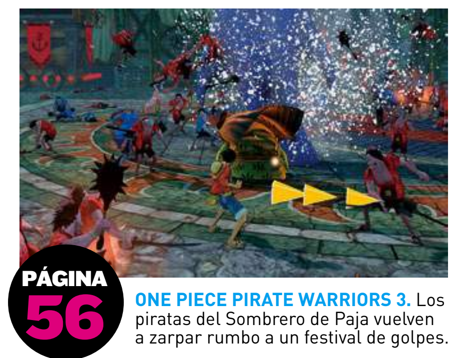
▶ **PUNTUACIÓN FINAL:** La nota definitiva teniendo en cuenta todos los apartados anteriores. NO es una media aritmética, pues la diversión es lo que más cuenta.

▶ **VALORACIÓN:** La sentencia final, una valoración general del juego situándolo dentro del catálogo de su consola . Es la opinión "oficial" de Hobby Consolas.



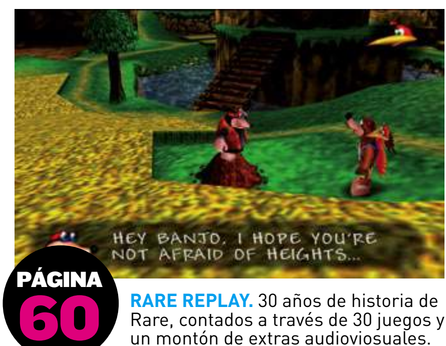
PÁGINA 48

METAL GEAR SOLID V. El canto del cisne de Hideo Kojima en Konami es una aventura enorme, tanto en opciones como en lo técnico. ¿Estamos ante el juego del año?



PÁGINA 56

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3. Los piratas del Sombrero de Paja vuelven a zarpar rumbo a un festival de golpes.



PÁGINA 60

RARE REPLAY. 30 años de historia de Rare, contados a través de 30 juegos y un montón de extras audiovisuales.

EN ESTE NÚMERO...

NOTA IMPORTANTE SOBRE LAS PUNTUACIONES

Os recordamos que a la hora de puntuar técnicamente a los juegos de las diferentes consolas, lo hacemos teniendo en cuenta el catálogo y las posibilidades de cada máquina. Esto significa que, por ejemplo, un parcial de 90 en el apartado de "Gráficos" en un juego de PS4 o Xbox One no equipara la calidad de estos a los que les adjudiquemos la misma nota en Wii U (o en las consolas portátiles), puesto que se da por sentado que las primeras son máquinas con una capacidad gráfica mucho mayor y por tanto los gráficos serán (casi) siempre superiores. Los apartados de "Diversión" y "Duración" sí que se miden igual en todas las consolas.

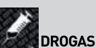










DROGAS
DISCRIMINACIÓN




18 ■ Acción/aventura ■ Kojima Productions ■ 1-16 jugadores
■ Castellano ■ 64,95 € ■ 1 de septiembre ■ Contenido:

Tráiler
Gameplay

A Hideo Kojima Game

METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN



Si la venganza es un plato que se sirve mejor frío, entonces *The Phantom Pain* está a la misma temperatura que la isla de Shadow Moses. Kojima lo ha vuelto a hacer...

■ **EL LANZAMIENTO DE UN NUEVO *METAL GEAR*** no es un lanzamiento al uso: es un evento de proporciones épicas cimentado sobre una base de expectación que va en aumento de forma progresiva, y estalla cual bomba nuclear el día que se pone a la venta. El caso de *The Phantom Pain* no es ninguna excepción; de hecho, los niveles de "hype" han alcanzado cotas nunca antes vistas debido a la impactante forma en que terminaba el prólogo, *Ground Zeroes*. Pero lo que realmente nos tenía deseosos de hincarle el diente a *MGSV* era el halo de misterio que lo rodea. La gala Spike VGA 2013 fue el escenario de su presentación fantasma, una de las tretas más elaboradas que se han hecho jamás en la industria. Pero estaba claro que el "tito Kojima" se traía algo gordo entre manos... nada menos que uno de los mejores juegos de la historia y su despedida de la saga.

➔**'V HAS COME TO'**, el misterioso mensaje que hemos escuchado hasta la saciedad, y que ha sido objeto de múltiples teorías por parte de los fans, nos da la bienvenida no sólo a un nuevo *Metal Gear*, sino a un juego revolucionario que viene dispuesto a trascender y dejar su huella en la historia.

Ahora, la acción y la infiltración tácticas que han hecho famosa a la saga no se realizan de forma lineal. En su lugar, tenemos un mundo abierto: abierto a cientos de posibilidades. Cada objetivo, cada misión, cada parte del juego puede ser completada de cientos de formas diferentes. No existe una línea recta, sólo una meta, y nuestra imaginación como herramienta para lograrla. Kojima ha alcanzado







LIBERTAD DE INFILTRACIÓN significa poder elegir TODO: equipo, forma de cumplir los objetivos, acompañante...



LA HISTORIA DE QUIET es uno de los mayores misterios de la aventura. Su secreto no dejará a nadie indiferente.



CADA MISIÓN ES COMO UN CAPÍTULO de una serie de TV. Tienen créditos y algunas terminan con 'Continuará...".

Las palabras pueden matar

Que no os engañen todas las novedades y cambios: *The Phantom Pain* es un *Metal Gear* de los pies a la cabeza. Eso significa que infiltrase de forma sigilosa es la máxima si queremos acometer una misión... Y vivir para contarlo. Si optáis por "ir a saco", más os vale afinar la puntería.

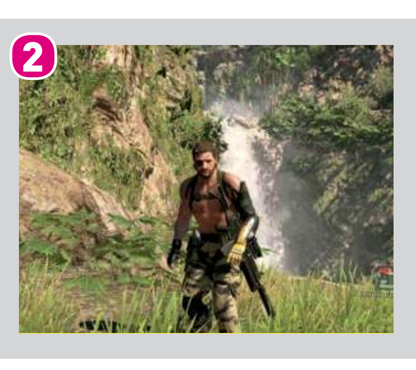


OCULTO EN LAS SOMBRAS Muros, hierba, contenedores... Cualquier escondrijo sirve para evitar ojos indiscretos. Y, por supuesto, ¡nada de ruido!



¡ALERTA! Si nos pillan, se activa el modo reflejo. Y si no conseguimos neutralizar al enemigo, toca correr... Y rezar para que no nos encuentren.

2



UNA SERPIENTE CON ALAS

Por muchos kilómetros que las separen, podemos viajar entre las dos localizaciones principales en un abrir y cerrar de ojos.

1. AFGANISTÁN, NORTE DE KABUL. El sol pega fuerte en el desierto afgano, convirtiéndonos en blanco fácil durante el día. Por suerte, las múltiples construcciones rocosas son un escondite perfecto. Y muchísimo cuidado con las traicioneras tormentas de arena.

2. REGIÓN FRONTERIZA ANGOLA-ZAIRE. Selvas, ríos, praderas... La sabana africana ofrece un escenario de lo más diverso... Y peligroso. Es difícil distinguir a los enemigos entre la vegetación y las constantes lluvias camuflan el sonido de las pisadas enemigas... ¡Y las nuestras!

un nivel de libertad nunca antes visto en un videojuego: una verdadera 'caja de arena' que se moldea y adapta a las necesidades de aquel que toma el mando. No cabe ninguna duda: *MGS V: The Phantom Pain* es el mejor juego de sigilo e infiltración de la historia.

→ *PEACE WALKER* ATIBORRADO DE ESTEROIDES. Eso es, a grandes rasgos, *The Phantom Pain*. La Base Madre vuelve, pero con más peso aún que en la aventura originaria de PSP: ahora es una localización física que podemos visitar, y su gestión determina nuestro triunfo o fracaso. Se crea así una suerte de relación simbiótica: nuestras acciones en el campo de batalla (completar misiones, recoger plantas medicinales y recursos...) afectan al desarrollo de la base, y el desarrollo de la base (reclutar nuevos miembros, crear equipo, expandir las instalaciones...) determina el índice de éxito de nuestras acciones. Es una idea fantástica que nos obliga a planear de forma estratégica cada misión, y a preocuparnos por todo lo que se cuece en la retaguardia.



Cumple tu misión, soldado

Además de las principales, tenemos acceso a otros dos tipos de misiones: secundarias y despliegue. Aunque sean opcionales, ¡no las paséis por alto! Sus recompensas valen la pena.



HAY 157 SECUNDARIAS (casi nada) y tratan sobre rescatar prisioneros, extraer intérpretes, desactivar minas, capturar animales legendarios...



EN LAS DE DESPLIEGUE no participamos directamente, pero sus beneficios se notan en el campo de batalla: menos cámaras, enemigos sin casco...



LOS TEXTOS ESTÁN EN CASTELLANO (las imágenes son de la versión inglesa), pero la traducción deja que desear...



LOS TIEMPOS DE CARGA SON MÍNIMOS y duran solo unos segundos. El trabajo de optimización es digno de aplauso.



PODEMOS PERSONALIZAR el equipo desde esta pantalla, pero recordad que todos los ítems conllevan un coste.



HAY MENOS ESCENAS DE VÍDEO que en anteriores entregas, y muchos datos se revelan a través de cintas.



EL HOMBRE DE FUEGO y su pequeño acompañante no nos darán tregua, persiguiéndonos desde el principio de la aventura.

Ocelot

El legendario pistolero es ahora uno de nuestros hombres de confianza, pero... ¿Esconderá un as bajo la manga?

Al principio, la gigantesca cantidad de opciones disponibles puede desorientar, pero pronto estaremos dando órdenes desde el iDroid como un auténtico general.

Desarrollar cualquier objeto requiere Producto Militar Bruto y recursos, pero ahora también es necesario pasar por caja para su uso. Así que antes de salir al campo de batalla armados hasta los dientes, merece la pena parase a pensar y escoger los ítems que realmente vamos a utilizar, pues de lo contrario estaremos despilfarrando PMB que podríamos invertir en otras áreas. Los objetos básicos se desarrollan en el acto, mientras que los más avanzados requieren un tiempo. Es aquí donde entran en juego los temidos micropagos, y tal y como prometió Konami, no entorpecen en absoluto la aventura. De hecho, es hasta comprensible que para conseguir un prototipo de camuflaje óptico sea necesario mayor esfuerzo que el que requiere una pistola de 9mm.

→VENOM SNAKE DESPIERTA DEL COMA EN 1984, y ya desde el principio se hace patente el amor que Kojima destila por "aquellos maravillosos 80". 'The Man Who





MGS V: THE PHANTOM PAIN ES EL MEJOR JUEGO DE INFILTRACIÓN DE LA HISTORIA



Sold the World' nos da la bienvenida a un mundo en el que las melodías de corte ochentero acaparan todo el protagonismo: repartidas por el escenario encontraremos cintas con canciones clásicas, auténticos hits de la época que podemos utilizar como acompañamiento durante nuestras misiones o como fanfarria triunfal para las entradas de nuestro helicóptero. La banda sonora original del juego también está impregnada por el estilo new wave, y aunque en ocasiones difiere de los acordes que acostumbra la saga, logra un sonido único y muy nostálgico. El apartado musical alcanza la maestría con los dos temas cantados de la aventura, 'Sins of the Father' y 'Quiet's Theme', este último con la voz de Stefanie Joosten, la actriz que da vida a la francotiradora. No olvidaréis lo momentos en que suenan estás canciones. Jamás.

Pero si hay algo digno de elogio, es lo que Kojima Productions ha logrado con el Fox Engine: dos mapas de tamaño gigantesco, con un nivel de detalle enfermizo, moviéndose a 1080p y 60fps que aguantan el tipo hasta en las situaciones más adversas: fuego, explosiones, decenas de soldados

Amigos hasta la muerte

"Es una misión de un sólo hombre", solía decir el Coronel Campbell. Pero en cuanto comprobéis las bondades que ofrecen D-Horse, DD, Quiet y Walker Gear, no querréis volver en solitario al campo de batalla. Además, pasar mucho tiempo junto a ellos aumenta el nivel de vínculo, lo que se traduce en nuevas habilidades de combate. ¡Es el poder de la amistad!



TOCA ELEGIR: ¿el olfato de DD? ¿O la velocidad de desplazamiento de D-Horse? ¡El perro ya no es el único mejor amigo del hombre!.



QUIET es el apoyo en combate definitivo: puede marcar a los enemigos, recolectar munición y matar a cualquier objetivo con tan sólo darle la orden.



¿¡WALKER GEAR!? Que su tamaño no os confunda, este robot es altamente modificable y muy versátil. Vamos, apto para casi cualquier situación.

MGO y POA, o cuando la infiltración se vuelve online

LOS PUESTOS DE OPERACIONES AVANZADAS (POA) son plataformas que podemos construir para obtener mayores ingresos. La gracia está en que pueden ser atacados por otros jugadores, y nosotros podemos atacar los suyos. Por su parte, tendremos que esperar hasta el 6 de octubre para echarle el guante a *Metal Gear Online*.



Kaz Miller

La venganza ha convertido al cordial Kazuhira en un hombre sediento de sangre que hará lo que sea por cumplir sus objetivos.

en pantalla... Estamos, sin lugar a dudas, ante el mayor despliegue técnico de la actual generación de consolas, un techo gráfico que deja el listón altísimo y que nos cuesta creer que pueda ser superado.

➔EL ARGUMENTO ES EL ENGRANAJE METÁLICO, la pieza clave de todo *Metal Gear* que sobresale incluso por encima de sus bondades jugables y audiovisuales, y el caso de *The Phantom Pain* no es ninguna excepción. Nos encontramos ante un guión con momentos capaces de tocar la fibra sensible y, en especial, con una de las situaciones más duras que hemos experimentado en el medio. Sin embargo, no llega a emocionar al nivel de anteriores entregas, debido en parte a la narrativa fragmentada en misiones y al menor peso de los jefes finales en el desarrollo. Además, tratándose del último juego de la saga firmado por Kojima, y teniendo lugar cerca de los acontecimientos del primer *Metal Gear* de MSX, esperábamos que *The Phantom Pain* se convirtiese en el eslabón perdido, la obra que uniría lo viejo y lo nuevo para cerrar el círculo, pero no termina de poner del todo





DECISIONES MORALES. A veces se nos presentan dos opciones, y nuestra elección puede hacer que no conozcamos a ciertos personajes.





NO BUSQUÉIS MÁS: THE PHANTOM PAIN ES EL MEJOR JUEGO DEL AÑO 2015





EL FOX ENGINE es un auténtico milagro tecnológico: escenarios, iluminación y rostros rozan el fotorrealismo. Y a 1080p y 60fps.

En la piel de la serpiente

Ser Big Boss implica ser un gran soldado pero, sobre todo, un gran líder. El PMB (Producto Militar Bruto) es nuestra moneda de cambio a la hora de realizar cualquier acción, desde desarrollar armas hasta pedir apoyo en combate, y si no lo sabemos administrar, pronto veremos como la moral de nuestros hombres disminuye y, en última instancia, desertan.



CAPTURAR SOLDADOS es la manera más rápida de conseguir nuevos miembros. Al aumentar el heroísmo, también se unirán por voluntad propia.



AL ASIGNARLOS a los distintos departamentos de la base, obtenemos acceso a nuevos objetos, informes de inteligencia, recursos...



LOS RECURSOS también juegan un papel fundamental: son necesarios para construir nuevas plataformas o para poder utilizar ciertas armas.

ese broche de oro que tanto anhelábamos. Aun así, que no cunda el pánico; pese a estos pequeños detalles, la aventura es un auténtico carrusel de emociones en el que una vez nos hemos montado, no hay vuelta atrás hasta llegar al clímax final: el giro argumental que destroza por completo todos los esquemas y que conmocionará a la comunidad de seguidores.

No os quepa la menor duda: estáis ante el juego del año y, muy probablemente, de la generación. Por última vez, Hideo Kojima lo ha vuelto a hacer. Él es el hombre que vendió al mundo. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **La libertad sin parangón** y las cientos de opciones y posibilidades. Es prácticamente infinito.
- **El apartado gráfico y el sonoro** son sublimes. No habéis visto ni oído nada igual.

Lo peor

- **No emociona** como otras entregas y no cierra la saga todo lo satisfactoriamente que nos habría gustado.
- **La traducción** es bastante irregular: frases erróneas, poca coherencia...

Alternativas

- **Ground Zeroes.** El prólogo de *TPP*, más que una alternativa, es esencial para entender la historia.
- **MGS: Peace Walker HD** es perfecto para apreciar la evolución de *TPP*, y su argumento también juega un gran papel.

GRÁFICOS Soberbios. Texturas, iluminación, efectos... El Fox Engine es una maravilla de la ingeniería moderna.	99
SONIDO Clásicos de los 80 que tararearéis hasta la saciedad y temas vocales que os harán llorar de emoción.	99
DURACIÓN Solo completar la historia principal os llevará alrededor de 40 horas... y eso no es ni un 50% del total.	97
DIVERSIÓN Es tan variado que es imposible cansarse y hay sorpresas esperando detrás de cada esquina.	95
PUNTUACIÓN FINAL	**97**

Valoración

Hideo Kojima se despide de su saga entonando una elegía, un poema de sangre y venganza que ya es parte del Olimpo de los videojuegos. *The Phantom Pain* es el GOTY 2015 y el mejor juego de sigilo e infiltración que se ha creado hasta la fecha.

15 consejos para sobrevivir a MGSV The Phanton Pain

Ser el mayor soldado de todos los tiempos no es tarea fácil, pero siguiendo nuestros consejos podrás vivir para luchar un día más... ¡y sin necesidad de comer serpientes!

1 USA EL IDROID



Es la herramienta más útil de la aventura sin duda, y sin él estarás perdido por los gigantescos escenarios. Trastea con sus opciones sin miedo, que no hay necesidad de cargar la batería.

2 ¡Y LOS PRISMÁTICOS!



Si pretendes completar las misiones de forma sigilosa, más te vale usar los prismáticos para examinar cuidadosamente cada zona y marcar a los enemigos. Soldado precavido vale por "Boss".

3 CREA PLANTILLAS



Las plantillas te permiten cambiar de un equipo orientado a la infiltración a otro más ofensivo en pleno campo de batalla. Son perfectas para salir sanos y salvos de situaciones inesperadas.

4 DESTRUYE LOS RADARES



Cerca de los puestos enemigos encontrarás estos radares antiaéreos; una carga de C-4 o un misil acabará con ellos y abrirá nuevos puntos de aterrizaje para nuestro helicóptero.

5 MEJORA EL FULTON



¡Cuanto antes! De lo contrario, el peso que soporta estará muy limitado. Y no hace falta que digamos lo importante que es añadir a la "colección" vehículos, contenedores, morteros...

6 ELIGE SABIAMENTE



Cuentas con un número limitado de globos Fulton, así que comprueba las estadísticas de los soldados y "fultonea" sólo a los que más interesen y... ¡qué demonios! También a alguna que otra cabra.

7 ASIGNA A LOS SOLDADOS DE MB



Kaz asigna a los miembros de Diamond Dogs de forma automática y equilibrada, pero es recomendable hacer cambios para sacarles todo el partido posible. Miller no se enfadará, tranquilo.

8 VISITA LA BASE A MENUDO



Tus soldados necesitan un subidón de moral de vez en cuando, y para eso, nada mejor que visitar Mother Base y hacer prácticas de tiro o demostrar lo habilidoso que eres con el CQC.

9 ENCUENTRA A DD...

El pequeño gran cachorro es uno de los mejores compañeros gracias a su olfato, y viene de perlas durante una de las batallas contra jefe... Y no te preocupes: a poco que estés atento, te toparás con él.

10 ... PERO NO TE LIMITES A DD

Todos los compañeros son únicos y disponen de habilidades que los hacen indispensables dependiendo de la situación. Experimenta con ellos y pronto sabrás quién es el más indicado para cada misión.

11 COMPLETA SIDE-OPS

Hay tantas que es fácil pasarlas por alto... ¡y sería un gran error! Las recompensas de las misiones opcionales son, en muchos casos, esenciales: intérpretes, soldados de élite, mejoras para el brazo...



12 BUSCA LAS MELODÍAS



¿Oyes un ritmo ochentero que te invita a menear el esqueleto? ¡Búscalo! Personaliza la BSO robando las cintas de las radios enemigas. Hay que reconocer que tienen buen gusto...



13 ESCUCHA LAS CINTAS



Y no sólo canciones: también es recomendable escuchar las grabaciones de audio de los distintos personajes, en las que se recogen trasfondo, curiosidades y revelaciones sorprendentes.

14 EXPERIMENTA

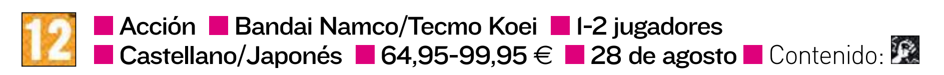


Las posibilidades a la hora de cumplir cada misión son virtualmente infinitas, así que prueba a utilizar todas las habilidades y gadgets a tu disposición. Cuanto más loca sea la idea, mejor.

15 DISFRUTA DEL VIAJE



Estas ante el último título de la saga *Metal Gear* firmado por Hideo Kojima. Tómate tu tiempo: saboréalo, disfrútalo, exprímelo. Tienes entre las manos uno de los mejores juegos de la historia.





ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3 nos invita a revivir los últimos arcos de la serie, así como los mejores momentos de la obra.

Tráiler

No hay dos sin tres

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3

Desempolva tu sobrero de paja y embárcate en una genial aventura con momentos calcados a la obra original.

■ **LUFFY Y SUS NAKAMAS** no han querido perderse su cita anual y, en esta ocasión, y dejando a un lado la historia alternativa de la segunda entrega, el juego sigue los hechos más importantes de la obra de Eiichiro, hasta el arco de Dressrosa. Así pues, volvemos a recordar cómo Luffy reunió a su tripulación, sus combates contra los enemigos más poderosos...

Al igual que en sus antecesores, el pilar básico del desarrollo de *Pirate Warriors 3* es la acción al estilo *Dynasty Warriors*. Una acción que se traduce en multitudinarias batallas en las que debemos hacer frente a centenares de enemigos con un amplio repertorio de ataques, que podemos enlazar en combos con los que podemos llevarnos por delante más de cincuenta contrarios de una tacada. Y sobra decir que hay ataques especiales que mejoran según subimos de nivel.

➔**UNA DE LAS MEJORAS** que encontramos viene dada por los denominados "ataques Kizuna" (lazos en japonés). Gracias a ellos, nuestro poder y el de un compañero suben temporalmente, por lo que es mucho más fácil terminar, por ejemplo, con los jefes. Si con esto aún no vencemos, podemos desatar un ataque Kizuna especial en el que pueden participar hasta cuatro héroes. Según quién esté en el equipo, el ataque cambia.

Y si en algún momento de la aventura necesitamos ayuda, podemos pedir a un amigo que nos "rescate" antes de comenzar cada

1


2


3


EN LA VARIEDAD ESTÁ EL GUSTO

A lo largo de nuestra travesía por el peligroso mar que forma el Grand Line vamos encontrando poderosos piratas y temibles criaturas que no nos van a poner las cosas fáciles..

1. SECUACES. Cada uno de los capitanes más importantes del mundo (que no son pocos), así como la omnipresente Marina, cuenta con un gran ejército de piratas muy insistentes.

2. JEFES FINALES. Tras haber derrotado a mil y un enemigos, toca hacer frente al jefe final. Cuidado, porque si estáis en la zona roja antes de que ataque, os derrotará.

3. GIGANTES. Llenando todo el amplio escenario con su presencia, algunos enemigos pueden invocar a enormes criaturas que no dudan en destrozarlo todo e ir por nosotros.

Luffy

Su sueño es convertirse en el rey de los piratas y para ello se rodea de una tripulación tan variada como única.





HASTA 4 PERSONAJES pueden colaborar en un devastador ataque especial que se activa gracias a los "lazos" (kizuna).



SI LAS COSAS SE PONEN FEAS (y estamos conectados online) podemos pedir que otros jugadores nos rescaten.



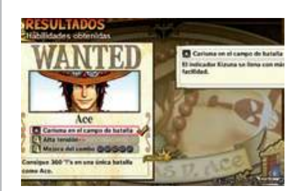
PERSONAJES DE LA TALLA de Shanks y Ace están a nuestra disposición para participar en multitudinarios combates.

Mejora a tus nakamas

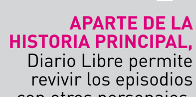
Cada vez que termina un combate, además de subir de nivel, logramos extras para aumentar el poder de nuestros personajes. Uno de ellos son las monedas, las cuales podemos repartir como deseemos; por otro lado tenemos los Póster de Habilidades de todos y cada uno de los protagonistas.



MONEDAS. Afectan a la evolución de los piratas. El tipo y número de estos objetos son diferentes para cada estatus. Cuantas más monedas mejor.



HABILIDADES. Tras finalizar la campaña obtenemos tanto los póster de habilidades de los personajes que tenemos como de los que desbloqueamos.



APARTE DE LA HISTORIA PRINCIPAL, Diario Libre permite revivir los episodios con otros personajes, aunque el reto está en el Diario de Sueños. Allí se reúnen casi todos los personajes para luchar entre ellos. También se desbloquean personajes exclusivos y hay suculentos tesoros...



episodio siempre que estemos en línea. Detalles que amplían aún más su rejugabilidad, y más sabiendo que es largo y recopila tantos arcos de la obra original.

→EL SALTO A LA NEXT GEN le ha sentado de maravilla, llegando a tener mejor aspecto que algunos episodios de la serie de televisión... aunque el popping y las ralentizaciones en ciertas batallas afean un poco el resultado final. A esto se une la banda sonora (basada en el anime) y el doblaje original, algo que termina de meternos de lleno en el universo de One Piece. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **Extensa historia** que repasa lo mejor del manga con un apartado gráfico superior a lo que se ve en el anime.
- **El sistema de monedas** y póster de habilidades para desarrollar a los personajes..

Lo peor

- **Ralentizaciones** debido a la bajada de frames y el visible popping.
- **El control de la cámara** resulta bastante brusco. Tanto, que puede llegar a marear... Además, el juego es repetitivo.

Alternativas

- **Con el pack** que reúne los dos primeros *Pirate Warriors* puedes revivir todo lo que ofrece esta serie.
- **Dynasty Warriors** ofrece un desarrollo similar, aunque carece del encanto de un anime que lo respalde.

GRÁFICOS Mejorados de manera tan bestial que supera al anime, no sin ralentizaciones y problemas de cámara.	88
SONIDO Banda sonora animada, aunque algo repetitiva, inspirada por la serie de televisión. Voces en japonés.	84
DURACIÓN Diario de Leyendas, Diario Libre, Diario de Sueños... verlo y desbloquearlo todo lleva más de 30 horas.	89
DIVERSIÓN A pesar del repetitivo desarrollo, siempre es agradable repartir leña con Luffy y compañía.	83
PUNTUACIÓN FINAL	**86**

Valoración

Extenso y frenético título que sigue la estela de los dos anteriores, aunque con jugosas novedades que invitan a rejugarlo una y otra vez, aun siendo repetitivo. Los seguidores de One Piece tienen ante ellos un título muy completo y divertido.







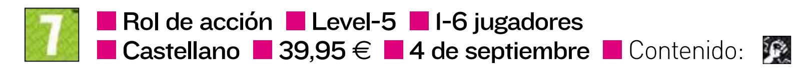
EXPLORA, PELEA Y CONFIGURA

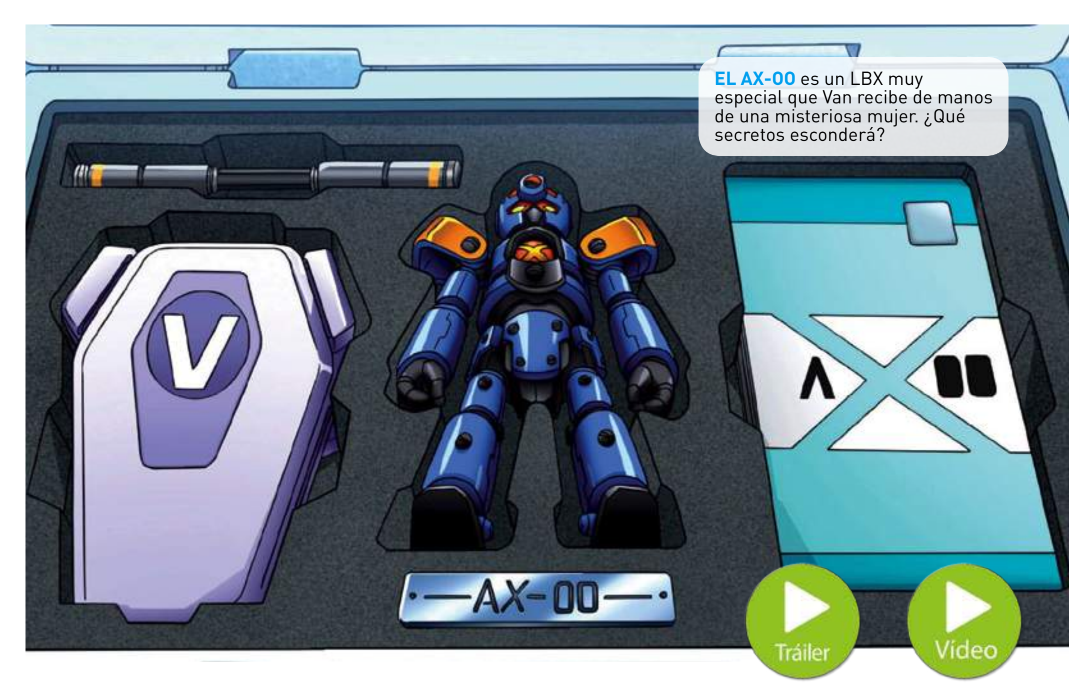
Little Battlers eXperience ofrece una experiencia puramente rolera, con innumerables posibilidades para mejorar vuestros LBX.

1. EXPLORACIÓN. Los escenarios por los que nos movemos y el desarrollo de la aventura es muy similar a los juegos de *Inazuma Eleven*. Hay que recorrer escenarios urbanos de Tokio como el instituto de Van y el barrio de tiendas.

2. COMBATES. La mayoría de los combates los disputaréis en grupos de tres, con la ayuda de los LBX de vuestros amigos Amy y Kaz. Sin embargo, en ocasiones tendréis que pelear con Van en solitario.

3. CONFIGURACIÓN DEL LBX. Podéis configurar con total libertad a vuestro robot a medida que consigáis nuevas piezas y armas. Uno de los mayores puntos fuertes del juego es el enorme grado de personalización del LBX, con más de 4.000 piezas distintas que podéis conseguir.





EL AX-00 es un LBX muy especial que Van recibe de manos de una misteriosa mujer. ¿Qué secretos esconderá?

Pequeñas batallas, gran diversión

LITTLE BATTLERS EXPERIENCE

Level-5 nos trae un juego de rol que nos recuerda a sus *Inazuma Eleven*, pero donde todo gira en torno a los robots en miniatura.

ORIGINALMENTE LANZADO PARA PSP EN JAPÓN, esta versión mejorada para 3DS llegó al mercado nipón en 2012, y allí han aparecido ya varias continuaciones. Para nosotros es el primer *Little Battlers eXperience* que recibimos, y esperamos que no sea el último, porque esta entrega deja claro el gran potencial de la saga.

El juego nos sitúa a mediados del siglo XXI, donde la invención de unas nuevas figuras en forma de robot que caben en la palma de la mano, conocidas como LBX, ha revolucionado el mercado de los juguetes. Lo que les hace especiales es que sus poseedores pueden pilotarlos mediante un control remoto y competir entre ellos en intensos combates por diversión, aunque también hay quienes pretenden utilizar los LBX para llevar a cabo planes tan cuestionables como agresiones y atentados. Y nuestro joven protagonista, Van Yamano, no duda en hacer frente a los malhechores más peligrosos: la Nueva División Revolucionaria, una oscura organización que no duda en emplear la fuerza para lograr sus objetivos.

LOS COMBATES ENTRE LBX SON FRECUENTES a lo largo de la aventura, en situaciones tan diversas como chavales que nos desafían por la calle, gamberros que nos acorralan e incluso torneos en los que debemos participar para avanzar. Aunque al principio puedan parecer sencillas, estas batallas entrañan una profundidad enorme; especialmente por la gran variedad de armas, que van desde espadas y lanzas hasta pistolas e incluso rifles de francotirador. Y cada LBX puede llevar un arma distinta en cada mano y alternar

Van Yamano

El protagonista de la aventura es un chico de 13 años, hijo de un desaparecido científico que trabajó en inventar los LBX.





EL MEDIDOR DE TENSIÓN se agota tras varios movimientos, pero se rellena automáticamente.



MUCHÍSIMOS PERSONAJES nos retan a combates opcionales, y sólo hay que hablar con ellos para luchar.



EL TALLER LBX NAVARRO es el punto de encuentro habitual de nuestros apasionados protagonistas.



LOS ATAQUES ESPECIALES están vinculados a cada tipo de arma, y se desbloquean al mejorar su destreza.

Distintos reglamentos

Uno de los aspectos que mayor variedad otorga es el de los reglamentos, que varían según el combate en cuestión. En el oficial, cada equipo tiene tres vidas y los LBX pueden revivir. En el callejero, cada LBX cuenta con una sola vida. En los combates sin reglas, todos los objetos están permitidos. Dependiendo del contexto, el reglamento será uno u otro.

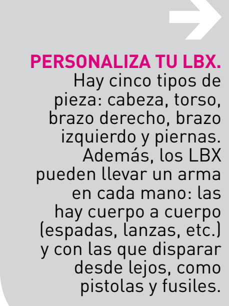


EL REGLAMENTO OFICIAL es el habitual en combates organizados, por ejemplo en torneos como Artemis, la mayor competición LBX.



EL REGLAMENTO CALLEJERO es muy común en las batallas que disputaréis contra los personajes que os desafían mientras recorréis escenarios.

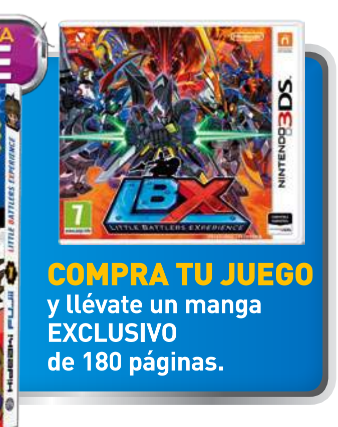
LA GRAN VARIEDAD DE ARMAS Y DE PIEZAS PARA LOS LBX LO HACEN MUY PROFUNDO



PERSONALIZA TU LBX. Hay cinco tipos de pieza: cabeza, torso, brazo derecho, brazo izquierdo y piernas. Además, los LBX pueden llevar un arma en cada mano: las hay cuerpo a cuerpo (espadas, lanzas, etc.) y con las que disparar desde lejos, como pistolas y fusiles.







entre ellas en pleno combate, lo cual da aún más juego para definir nuestro propio estilo de lucha.

También es muy destacable la posibilidad de personalizar nuestro LBX con las piezas que consigamos de entre las más de 4.000 que incluye el juego, lo que nos permite experimentar con un sinfín de combinaciones. Cuantos más combates ganéis, más subirán los niveles de vuestros personajes y de las piezas que estéis usando. Además, también hay multijugador con batallas para hasta 6 jugadores simultáneos, aunque sólo en modo local. HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

Muchas posibilidades para configurar vuestros LBX entre innumerables combinaciones posibles.

Combates divertidos y profundos gracias a la gran variedad de armas.

Lo peor

Voces sólo en inglés. Hubiera estado bien que al menos pudiésemos elegir el doblaje original japonés.

Sin combates online. El multijugador se limita a batallas en modo local.

Alternativas

- **Inazuma Eleven GO: Chrono Stones.** De los mismos creadores y con muchos puntos en común, pero con fútbol en lugar de robots.
- **Monster Hunter 4 Ultimate.** Juegazo de rol de acción, dirigido a gente más adulta.

GRÁFICOS Muy buenas escenas animadas, pero por lo demás es sencillo. Se nota que originalmente salió hace años	75
SONIDO Las melodías son correctas y agradables. Una lástima que las voces sólo puedan escucharse en inglés.	75
DURACIÓN Unas 20 horas de aventura, además de muchos desafíos opcionales y un multijugador local.	87
DIVERSIÓN Buenos combates y gran personalización de robots. Eso sí, los escenarios de batalla se repiten mucho.	83
PUNTUACIÓN FINAL	**83**

Valoración

Quizás no llegue a ser tan divertido como un *Inazuma Eleven*, pero se queda cerca y eso es todo un logro. Gustará especialmente a los más pequeños, pero cualquier amante del rol podrá apreciar sus muchas posibilidades.





RARE REPLAY recopila 30 juegos de la mítica Rare por 30 euros. Un precio de risa para 700 horas de juego repletitas de extras...

Esto sí que es una colección "guapa"

RARE REPLAY

Los recopilatorios de videojuegos alcanzan un nuevo nivel con Rare Replay, que recoge 30 años de historia de una de las grandes.

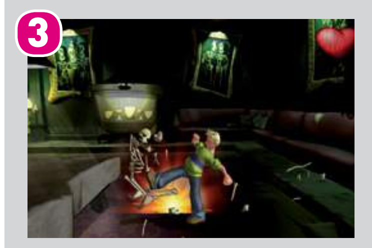
■ **POCOS ESTUDIOS PUEDEN PRESUMIR** de llevar más de 30 años en el negocio, y con tantos títulos clave como Rare. Y este título no es, ni más ni menos, que un homenaje a su carrera. 30 juegos que repasan su historia, desde los inicios en ZX Spectrum (con el clásico *Jetpac* de 1983) a sus trabajos más recientes en Xbox 360 (incluidos como los primeros juegos retrocompatibles de XO). Eso sí, cada juego ha recibido un tratamiento diferente respetando el espíritu original. Así, sus primeras obras mantienen la proporción 4:3, con marcos y efectos que recrean los viejos monitores que, como los trucos de vidas infinitas, podemos activar o no. Otros, como *Grabbed by Ghoulies* (Xbox), se han remasterizado a 1080p y 60 fps; algunos se presentan en forma de remake de Xbox 360, otros con la versión original de Nintendo 64, parte regresa con los textos y voces en inglés, otros en castellano... Cada uno de los 30 juegos es un mundo aparte, aunque todos tienen elementos en común...

➔TODOS LOS JUEGOS PLANTEAN "HITOS", o pequeños retos que van desde jugar por primera vez a acumular X puntos, ver todos los niveles, etc. Cada hito conseguido nos da un sello (hay 330), y al acumular ciertas cantidades desbloqueamos contenido multimedia que nos muestra los entresijos de Rare, desde "making of" de algunos de sus juegos, a primeros vistazos a proyectos que nunca vieron la luz. Todo con voces en inglés y subtitulado al castellano.

Aparte de los "Hitos", los juegos más antiguos (hasta *Battletoads Arcade* de 1994) añaden "Instantáneas", retos aún más específicos en cada juego, al estilo NES Remix. También existen "playlist" o grupos de Instantáneas temáticas, como alcanzar grandes puntuaciones,







UN "EJERCICIO" DE HISTORIA...

Rare Replay repasa más de 30 años de historia de Rare, desde su primer juego de ZX Spectrum (*Jetpac*, de 1983) a sus obras más recientes en Xbox 360.

1. GRANDES NOMBRES. *Sabre Wulf*, *Atic Atac*, *Battletoads*, *Blast Corps*, *Banjo Kazooie*, *Conker*, *Perfect Dark*... 30 juegazos entre los que faltan algunos grandes nombres, como *Goldeneye* o *Donkey Kong Country* por temas de derechos o exclusividades.

2. INTERFAZ. Los 30 juegos se muestran como una galería de arte. Al seleccionar uno, entramos en su menú, donde podemos ver los hitos, cambiar las opciones, activar trucos... Es algo lento, pero la presentación es buena.

3. REMASTER. Solo hay un título que se ha mejorado visualmente, *Grabbed by Ghoulies*, ahora a 1080p y 60 fps. El resto, o son sus versiones originales, o las remasterizaciones que llegaron a Xbox 360 en su día, como *Banjo Kazooie*.



Banjo Kazooie y Kameo

Son dos de los juegos de 360 incluidos en el recopilatorio. El primero vuelve con los textos en inglés...





NO HAY UN CRITERIO ÚNICO a la hora de adaptar cada juego. Hay "remasters" de 360, versiones originales de N64...


LOS TÍTULOS CLÁSICOS tienen opciones como autoguardar al salir del juego, marcos, trucos, efectos visuales...


DE LOS 30 TÍTULOS, 9 son de 360 y son los primeros retrocompatibles de Xbox One. Se pueden instalar o desinstalar individualmente...

Un hito en "rejugabilidad"

Todos los juegos incluyen "hitos" o metas como visitar todos los niveles, acumular X puntos... Los títulos más modernos incluyen 10 de estos hitos (logros aparte), mientras que los anteriores a 1994 incluyen 5 y lo que el juego llama "instantáneas", retos muy específicos al estilo *NES Remix*.


HITOS. Recorre X kilómetros, supera X puntuación... La gran mayoría son metas que superamos dedicando tiempo a cada uno de los juegos.


INSTANTÁNEAS. Aparte de los desafíos específicos para cada juego, también hay "playlists" o grupos de retos temáticos (velocidad, puntos...).


MULTIMEDIA. *Rare Replay* incluye una gran cantidad de contenido adicional, en forma de vídeos (voces en inglés, subtítulos en castellano) con "making of" de sus títulos -los aparecidos en Xbox-, proyectos nunca antes mostrados. Para desbloquearlos hay que conseguir sellos superando hitos.

que también nos reportan sellos para desbloquear más contenido.

→LO CIERTO ES QUE NO TODOS LOS JUEGOS han envejecido igual de bien ni el interfaz es una maravilla (hay tiempos de carga y al principio puede hacerse confuso), sin olvidar que algunos títulos que vimos en castellano vuelven en inglés. Pero por 30 euros, y por 30 juegazos, son fallos más que perdonables. A poco que te llame la historia de Rare o los juegos Retro, deberías hacerte con este título, que deja el listón muy alto para futuras recopilaciones... HC

NUESTRO VEREDICTO

Lo mejor

- **El precio,** 30 juegos, los hitos e instantáneas, filtros y opciones... Está cuidado.
- **Los vídeos** que nos muestran la cara de Rare que no solemos ver, los proyectos abandonados, etc.

Lo peor

- **El interfaz** es un poco plomizo. ¿Por qué no se han remasterizado más juegos?
- **Los vídeos** se centran en la época de Rare en Microsoft. Se echa en falta más foco en sus primeros juegos.

Alternativas

- **No hay ninguna colección** tan amplia como esta en las actuales consolas. Si acaso, algunos "Remasters"...
- **Halo Master Chief Collection** recopila la serie en XO. O *Borderlands Una Colección Muy Guapa*, de 2K Games.

GRÁFICOS Cada juego refleja su tiempo. Los de Spectrum lucen como en su día, los de 360 a su resolución original...	90
SONIDO Desde los inolvidables bips de ZX Spectrum a las inolvidables melodías de Banjo, un viaje memorable.	90
DURACIÓN Sus creadores afirman que 700 horas de juego: 30 juegos con hitos e instantáneas, muchos con logros...	94
DIVERSIÓN Ni todos los juegos han envejecido igual de bien, ni todos resultan igual de divertidos. Pero aun así... mola.	86
PUNTUACIÓN FINAL	**90**

Valoración

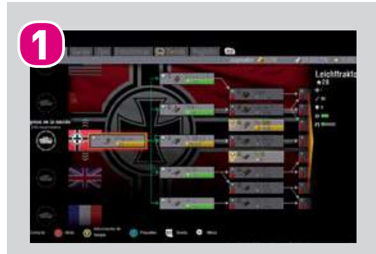
Se le pueden sacar mil fallos (como el idioma de algunos juegos), pero es innegable que tanto por contenido, como por precio y extras, *Rare Replay* deja el listón muy alto de cara a futuros recopilatorios. Si tienes XO, deberías hacerte con él YA.

Por Luis López Zamorano





7 ■ MMO ■ Wargaming ■ 1-15 jugadores ■ Castellano ■ Gratis ■ Ya disponible ■ Contenido:







CREA TU PROPIA FLOTA

La clave para la victoria en *World of Tanks* está en crear tu propia flota de tanques. Cuanto más poderosas y variadas sean tus máquinas, más posibilidades de victoria tendrás en los enfrentamientos online.

1. COMPRA MÁS UNIDADES. Con las monedas y la experiencia que ganamos en combate, podemos comprar nuevos carros. Hay más de 190 y están divididos por países (EE.UU., Alemania, R.U., U.R.S.S., Francia, Japón y China) y por categorías (ligeros, medios, pesados, antitanques y artillería).

2. MEJORA LOS TANQUES. Cada unidad puede ser mejorada con distintos tipos de elementos. Podemos comprar distintas variedades de munición, cambiar algunas piezas por otras más avanzadas, hacer que su piloto aprenda nuevas técnicas...

3. ¡A LUCHAR! Una vez seleccionado el tanque con el que queremos participar en la batalla, nos toca demostrar que nuestros arreglos han servido de algo. ¡Es la hora de enfrentarse a cañonazos al resto de usuarios!



LOS TANQUES DE WORLD OF TANKS llegan a Xbox One con un control más pulido que hace que sean mucho más manejables.





A NIVEL VISUAL son muchas las mejoras de esta edición. El fuego, el agua, o la niebla lucen como nunca y la vegetación es más abundante y detallada.

Los auténticos corazones de acero

WORLD OF TANKS

Los tanques más poderosos del mundo vuelven con más fuerza que nunca. ¡Esto es la guerra!

■ **EL EXITOSO MMO DE WARGAMING** llega a la consola next-gen de Microsoft con una nueva versión que nos ofrece todo lo que ya vimos en las anteriores ediciones del título, pero mejorado.

El salto a Xbox One hace que las batallas de *World of Tanks* luzcan más impresionantes que nunca gracias a las mejoras en las texturas y en las físicas, con unos detalles en los tanques y en los escenarios que quitan el hipo. Ahora la vegetación es mayor y está más detallada, las nubes se mueven independientemente, los efectos climáticos como el viento o la niebla afectan directamente en los elementos del entorno y vemos la repercusión de nuestros disparos allá donde impactan.

→ **AUNQUE NO SÓLO DE MEJORAS GRÁFICAS** vive está nueva versión. También se han añadido nuevos modos de juego, como los PVE (más tarde llegarán a Xbox 360) con los que podemos realizar tutoriales y simular partidas online, pero contra bots, para practicar. Por si fuera poco, el juego es más social y nos permite retransmitir nuestras partidas en streaming en cualquier momento.

Pero lo mejor de todo es que se comparten los logros y los avances con la edición de Xbox 360, por lo que no perdemos nuestro avance anterior al dar el salto a la versión de nueva generación. Tal es la compatibilidad de la aventura entre consolas, que los servidores entre ambas versiones son compartidos. ¡Podremos librar batallas entre Xbox One y 360! HC

NUESTRO VEREDICTO

■ GRÁFICOS	90
■ SONIDO	85
■ DURACIÓN	91
■ DIVERSIÓN	84

Valoración La mejora gráfica y los añadidos jugables hacen que esta versión sea la más compela del título. Wargaming se ha superado en el salto a la nueva generación.

PUNTUACIÓN FINAL 85

OTROS LANZAMIENTOS EN HOBBYCONSOLAS.com

Estas y otras novedades os esperan en nuestra web. Consultadlas directamente con el código QR.









PS4 - Xbox One - PC | TEMBO THE BADASS ELEPHANT

UN ELEFANTE GUERRILLERO protagoniza lo nuevo de Game Freak, los creadores de Pokémon. Un plataformas de corte clásico, en el que no faltan los coleccionables, los jefes finales o los secretos, pero todo con un "pequeño" toque distintivo: el protagonista es un elefante. Pese a su gran tamaño y peso, se mueve con soltura y es capaz de esprintar, embestir, destruir paredes, golpear con su trompa, rebotar, lanzar agua para interactuar con ciertos mecanismos... Un desarrollo muy clásico que da para 4-5 horas, que es quizá uno de sus principales defectos. Pocas zonas y niveles que, además, se superan con relativa facilidad. Otra cosa es que los completes al 100% (con tareas como acabar con todos los enemigos y rescatar a 10 civiles). Aún así, es un juego colorista, que entra por los ojos, y con un gran sentido del humor, que desarrolla su historia mediante viñetas bastante cómicas. No es mal juego.

Valoración *Tembo* es un juego de plataformas como los de "antes", que además rebosa humor. Lástima que resulte demasiado corto... **81**

Xbox One - PC | BLUES & BULLETS. CAPÍTULO 1



EL ESTUDIO ESPAÑOL A Crowd of Monsters rubrica una aventura episódica en la línea de las aventuras gráficas de Telltale o *Life Is Strange*. La trama y estética es propia del cine negro (recuerda a "Sin City"), y está protagonizada por Elliot Ness, quien retoma un caso de niños desaparecidos, en el tendrá que cooperar con Al Capone, para encontrar a su nieta desaparecida. Peca de ser lineal, simple y que el sistema de decisiones no tiene mucho peso... pero tiene algo.

Valoración Una aventura episódica con el sabor y estética del cine negro, aunque algo simple y muy lineal en lo jugable. **75**

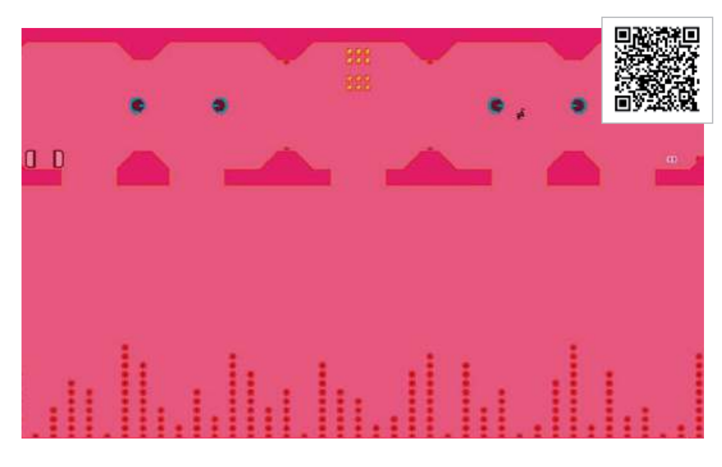
PS4 | JOURNEY



LA OBRA MAESTRA de Jenova Chen aterriza en PS4 con las mejoras habituales de los "remasters": gráficos a 1080p y 60 fps, mejores efectos de luz, detalles como un comportamiento de la arena más realista... Una serie de mejoras aquí y allá que hacen de este viaje aún más disfrutable, aunque no añade nada nuevo que no estuviera en la versión de PS3. Además, es Cross-Buy, por lo que si lo compraste para PS3, lo tienes sin coste extra para la nueva máquina.

Valoración Un poético viaje que, aunque no para todo tipo de jugador, es aún más disfrutable en PS4 con las mejoras visuales. **89**



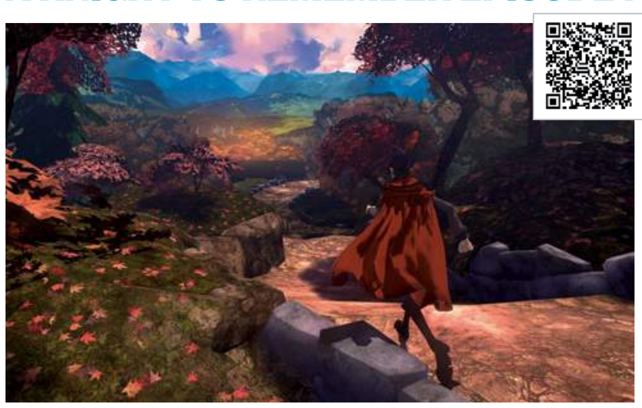


PS4 | N++

TRAS SU PASO POR 360, PSP Y DS en N+, esta "secuela" sigue manteniendo su estilo único, a caballo entre puzle y plataformas exigente con más de 2000 niveles (repartidos entre su modo individual, cooperativo y competitivo). Cada nivel es una pantalla estática, sin scroll, y debemos manejar a un ágil ninja, con una vida limitada a 90 segundos, para activar un interruptor y salir por la puerta. Fácil, hasta que debes calcular milimétricamente los saltos, evitar minas, robots, lanzamisiles... Un juego con una curva de dificultad pronunciada, una gran BSO y una duración considerable, aunque gráficamente puede echar para atrás..

Valoración Un plataformas que te exigirá precisión, velocidad y nervios de acero para superar sus más de 2000 desafíos. **84**

PS4-One-PC-PS3-360 | KING QUEST A KNIGHT TO REMEMBER EPISODE 1



LA CLÁSICA SAGA DE AVENTURAS GRÁFICAS se ha puesto al día tanto en lo jugable como en lo visual para dejarnos un primer capítulo (de unas 5-6 horas de duración) repleto de humor, puzles, y diálogos y personajes memorables. Para algunos podrá resultar infantilón, pero reencontrarse con este universo hará las delicias de los más veteranos. Eso sí, lamentablemente nos llega en inglés...

Valoración Cuenta con un gran planteamiento, y muchas de sus ideas funcionan muy bien, como el reclutamiento de personajes. **88**

PS4 - Vita - PS3 | DECEPTION IV THE NIGHTMARE PRINCESS



VERSIÓN AMPLIADA del juego que vimos hace un año, pero ahora con edición para PS4. Un original, atípico y divertido título en el que debemos plantar y encadenar trampas para acabar con todo tipo de enemigos. Sus novedades, como una nueva campaña individual, no justifican que siga teniendo un precio alto, que llegue en inglés y que, aún siendo Cross-Save, no sea Cross-Buy.

Valoración Un título ameno y que engancha, aunque en lo técnico va corto, no es Cross-Buy y sus novedades son justitas. **80**



PS4-One-PC-iOS | MAGIC DUELS ORÍGENES

POR FIN, UN TÍTULO A LA ALTURA del juego de cartas real, tan bueno que es capaz de medirse *Hearthstone*. Por fin ofrece gestión libre de mazos, gran campaña individual, contenido gratuito...

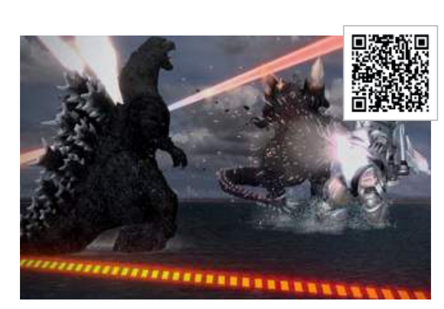
Valoración A pesar de sus fallos en sonido y ritmo, es un soberbio juego de cartas, a la altura del juego "real". **85**



PS4-One-PC | TRIALS FUSION THE AWESOME MAX EDITION

ESTE PACK INCLUYE EL JUEGO y su nuevo DLC, con nuevas pruebas y locuras como manejar un unicornio. Sigue siendo un adictivo arcade en el que debemos dominar la moto, aunque no es fácil...

Valoración Un divertido arcade que con su nuevo DLC se vuelve aún más loco (e igual de difícil y exigente). **85**



PS4 - PS3 | GODZILLA

LOS FANS DEL MONSTRUO disfrutarán con este tosco y antediluviano juego, que nos permitirá destrozar la ciudad a nuestro paso mientras nos medimos a otros kaiju de las películas. Muy repetitivo.

Valoración Los fans del monstruo de la Toho disfrutarán con el juego, aunque es tosco, simple, repetitivo... **58**

EPISODIO



BATGIRL se pone al frente de la acción en una extensión de la aventura principal que peca de continuista.

BATMAN ARKHAM KNIGHT
PS4-ONE-PC | 6,99 € - 3,2 GB

Problemas familiares

BATGIRL PROTAGONIZA el primer contenido descargable de *Batman Arkham Knight*, una pequeña aventura que se centra en hechos anteriores al juego: el Joker ha secuestrado al comisario Gordon y Batgirl acude al rescate con la ayuda de Robin. La historia se desarrolla en un parque de atracciones abandonado, donde tendremos que salvar a agentes de policía secuestrados, desactivar bombas e incluso encontrar coleccionables clásicos como globos y dentaduras. El problema es que es breve (en menos de 2 horas tendrás el 100%) y no hay novedades jugables de ningún tipo. Peca de ser muy, muy continuista.

VALORACIÓN ★★★☆☆



VARIOS



THE WITCHER 3
PS4-Xbox One-PC
Precio: Gratis
Espacio: desde 25 MB

Remates, aspectos...

EL ACLAMADO JUEGO DE ROL de CD Projekt Red ha lanzado los últimos DLC, entre los que se encuentran un nuevo aspecto para Ciri, Nueva Partida + y nuevas animaciones para ilustrar los remates.

VALORACIÓN ★★★★★



VARIOS



MORTAL KOMBAT X
PS4-ONE-PC | desde 7,99 € - 2,1 MB

Tremor, Predator...

EL SANGUINOLENTO juego de lucha de NetherRealm sigue expandiendo su plantel de luchadores con incorporaciones como el mítico Depredador (que incluye también el aspecto de un par de "presas") o el menos conocido Tremor, un ninja expulsado del clan Lin Kuei por sus métodos, aparecido en otras entregas.

VALORACIÓN ★★★☆☆

EPISODIO



NEVER ALONE
PS4 | 3,99 € - Sin confirmar

Foxtales

LOS MITOS Y LEYENDAS de Alaska vuelven a alimentar una nueva historia entorno a Nuna y Fox. En esta ocasión se trata de 3 nuevos niveles, repletos de puzles y situaciones en las que tendremos que combinar las nuevas habilidades de los héroes, quienes se enfrentan a una nueva zona de Alaska, en primavera.

VALORACIÓN ★★★★☆

VARIOS



PROJECT CARS
PS4-ONE-PC | 2,49 € - 1,1 MB

Coche modificado

ESTE PAQUETE añade 3 bestias modificadas, para que sientas en tus carnes el verdadero significado de la velocidad. Estos 3 vehículos son el Atom 3 (que alcanza los 96 Km/h en 2,9 segundos, el Pagani Zonda Cinque Roadster (del que solo hay 5 en el mundo) o una versión modificada del RUF CTR3, creada por Slightymad.

VALORACIÓN ★★★★☆

VARIOS



BATMAN ARKHAM KNIGHT 2
PS4-ONE-PC | Sin confirmar

Batmóvil de 1989

LOS POSEEDORES del pase de temporada accederán al pack inspirado en la peli de Batman de 1989, en el que tanto el Caballero Oscuro como su Batmóvil ajustan su imagen a la de la peli. Además, añade 2 circuitos inspirados en el film. También hay pack de skins para otros personajes.

VALORACIÓN ★★★☆☆

DEMOS



UNCHARTED COLLECTION

Este verano llegará a PSN una demo de la esperada colección con las tres aventuras de Nathan Drake remasterizadas para PS4. La demo probablemente ofrecerá el fragmento de *Uncharted 2* que ya hemos podido jugar, de unos 10-15 minutos de duración. Se trata del impresionante combate contra un helicóp-tero, en las azoteas de una ciudad del Nepal.



METAL GEAR SOLID V

Aunque no sea en forma jugable, ya es posible ver en Youtube diversas demos narradas, que mues-tran las diferentes formas superar una misma misión. Además, se puede ver el elegante interfaz del juego, la selección de equipo y liado, etc.



TEMBO THE BADASS ELEPHANT

La última creación de Gamefreaks, los padres de Pokémon, tiene una exclusiva demo disponible en el marketplace de Xbox One. Una demo breve y ligera (2 GB), que se basta y se sobra para mostrar lo divertido que resulta este plataformas 2D.

NOTICIAS

BLACK OPS 3 BETA

Activision ha confirmado las fechas en que tendrá lugar la beta de su próximo shooter (a la que accederán aquellos que reserven el juego). En PS4 ha comenzado el 19 de agosto, mientras que Xbox One y PC tendrán que espe-rar hasta el 26 de agosto.



MÁS DYING LIGHT

El aclamado juego de zombis en mundo abierto prepara un nuevo DLC, que llevará su concepto de juego aún más lejos. Por lo poquísimo que se ha visto, tendrá lugar en una nueva zona, donde se añadirá un nuevo elemento clave: podremos pilotar vehículos.

80'S TONY HAWK

Aquellos que estén interesados en *Tony Hawk's 5* y reserven el juego, accede-rán a un paquete exclusivo de DLC, que inclurá al astro del monpatín con su look de los años 80, así como una tabla de la época, entre otras cosas.

MULTIMEDIA



FALLOUT 4

Con motivo de la Quakecon se liberó un nuevo trailer, de casi 10 minutos de duración, en el que se mostraban con mayor detalle algunos elementos del juego, como la exploración o el combate. ¡Tenemos el hype por las nubes!



FOR HONOR

Si se te escapó en el E3, Ubisoft ha liberado un nuevo vídeo en el que se puede ver alguna que otra nueva secuencia de *For Honor*, un atrac-tivo título que promete captar el drama de las batallas medievales, con una gran puesta en escena.



WRC5

Si eres un loco de los rallies, dis-frutarás con los diversos vídeos que ya hay disponibles de *WRC5*, la entrega que saldrá este otoño. Algunos se centran en un rally en concreto (como Portugal), otros en el propio desarrollo del juego...



NO MAN'S SKY

Sony también ha lanzado un nuevo vídeo en el que se explica cómo se está creando el inmenso universo de *No Man's Sky*, el título que nos invitará a explorar los planetas de un inmenso universo, tanto a pie como a bordo de nuestra nave.

TOP JUEGOS

La opinión de los lectores y de los expertos mundiales



VUESTROS FAVORITOS

Pos.	Juego	Plataformas	Tendencia	Posición anterior	Meses en lista
1	Batman Arkham Knight	PS4 - Xbox One - PC	↑	2	2
2	The Witcher 3: Wild Hunt	PS4 - Xbox One - PC	↓	1	3
3	Bloodborne	PS4	→	3	5
4	Grand Theft Auto V	PS4 - One - PC - PS3 - 360	→	4	8
5	The Last of Us	PS4 - PS3	↑	6	3
6	La Tierra-Media: Sombras de Mordor	PS4 - One - PC - PS3 - 360	R	-	1
7	FIFA 15	PS4 - One - PC - PS3 - 360	R	-	1
8	Metal Gear Solid	PSOne - Gamecube	↑	10	2
9	Battlefield Hardline	PS4 - One - PC - PS3 - 360	R	-	1
10	Rocket League	PS4 - PC	!	-	1

La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones enviadas por los lectores de Hobby Consolas.



LOS MÁS ESPERADOS

1 Uncharted 4: El desenlace del...
PS4
Nathan Drake se lanzará a por un último tesoro dentro de unos meses en compañía de su hermano Samuel.
FECHA: PRIMAVERA DE 2016

2 Fallout 4
PS4 - Xbox One - PC
La gente esperaba el regreso de la saga de Bethesda con ansias, y todo apunta a que puede situarse entre los mejores juegos del año.
FECHA: 10 DE NOVIEMBRE

3 Rise of the Tomb Raider
Xbox One - Xbox 360
Las consolas de Microsoft tendrán durante un año la exclusiva del nuevo juego de Lara Croft, que apunta alto.
FECHA: 10 DE NOVIEMBRE

4 Star Wars: Battlefront
PS4
Tras un largo desarrollo, el estudio DICE ya tiene casi listo su shooter inspirado en *La guerra de las galaxias*.
FECHA: 17 DE NOVIEMBRE

5 Assassin's Creed Syndicate
PS4 - Xbox One - PC
Asesinos y templarios se volverán a "curtir el lomo" en este juego, ambientado en el Londres del siglo XIX.
FECHA: 23 DE OCTUBRE

La lista de **Los Más Esperados** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas.

! NUEVA ENTRADA EN LISTA   R: REENTRADA EN LISTA

VUESTRAS CRÍTICAS SOBRE... GOD OF WAR III REMASTERIZADO

La valoración de Hobby Consolas (nº 289) fue de 85.

Las críticas que hemos recogido durante este mes han sido muy variadas. Aquí tenéis las que más nos han gustado:

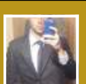




Mortal contra divinidad
Andrés Macho

"Kratos regresa para recordar la espectacular aventura con que puso fin a su venganza, aunque no se incluyen novedades más allá del modo Foto".

NOTA **88**



El Olimpo se abre a PS4
Enrique J. Montilla

"Kratos traslada su mejor aventura a PS4, con una versión más espectacular y gore que la de PS3. Merece la pena volver a disfrutar de esta joya".

NOTA **85**



LA OPINIÓN DE LA PRENSA MUNDIAL

PUESTO	JUEGO	NOTA MEDIA	REVISTA LÍDER EN ESPAÑA Hobby Consolas	REVISTA LÍDER EN JAPÓN Famitsu	WEB LÍDER EN REINO UNIDO IGN	REVISTA LÍDER EN EE.UU. Game Informer	WEB LÍDER EN EE.UU. Gamespot	REVISTA LÍDER EN REINO UNIDO Edge
1	**The Witcher 3: Wild Hunt** PS4 - Xbox One - PC	93	95/100 "Es todo aquello por lo que nos gustan los videojuegos"	37/40 No disponible	9,3/10 "Sus personajes y sus mecánicas lo elevan en el género del RPG"	9,75/10 "Se destaca por su guión, su variedad y sus decisiones"	10/10 "Un titán entre gigantes, de los mejores RPG de la historia"	8/10 "Como si fuera un libro, sientes tristeza al llegar al final"
2	**Dark Souls II: Scholar of...** PS4 - One - PC - PS3 - 360	90	88/100 "Sigue siendo una experiencia absolutamente genial"	-/40 No disponible	-/10 No disponible	9/10 "Es difícil resistirse a uno de los mejores juegos de 2014"	9/10 "Cada victoria te hace sentir exultante en este juego"	9/10 "Pese a algunos fallos, es un juego imprescindible"
3	**Batman Arkham Knight** PS4 - Xbox One	87	95/100 "Rocksteady se despide de Batman como lo hacen los grandes"	37/40 No disponible	9,2/10 "Un juego impresionante en casi todos los niveles"	9,5/10 "Una de las historias de Batman que más hemos disfrutado"	7/10 "Trata de justificar la presencia del Batmóvil continuamente"	8/10 "No es perfecto, pero a Batman no hay que subestimarlo"
4	**God of War III Remasterizado** PS4	86	85/100 "Una experiencia que sigue siendo única en su especie"	-/40 No disponible	8,8/10 "La actualización es sólo visual, pero la acción es genial"	9/10 "El núcleo sigue siendo increíble, aunque apenas hay cambios"	8/10 "Que se mantenga tan fresco es una hazaña digna de dioses"	-/10 No disponible
5	**Rocket League** PS4 - PC	86	83/100 "Sin complicarse, te hace disfrutar como un enano"	-/40 No disponible	8/10 "Rápido, fluido y sorprendentemente profundo en sus ideas"	9/10 "El coche se siente como una extensión del propio jugador"	9/10 "Un sublime juego con balones y conducción de coches"	-/10 No disponible
6	**Splatoon** Wii U	84	90/100 "La experiencia online más fluida, frenética y divertida de Nintendo"	36/40 No disponible	7,9/10 "Es fresco y original, pero necesita más modos y contenidos"	7,75/10 "Denota que Nintendo aún puede soñar experiencias nuevas"	8/10 "Un maravilloso juego, lleno de ideas innovadoras"	9/10 "Se aleja de los arquetipos de Nintendo... pero está a su altura"
7	**Mortal Kombat X** PS4 - Xbox One - PC	79	90/100 "Invita a jugar sin descanso, tanto en solitario como online"	-/40 No disponible	8,4/10 "Su estilo de combate es el rey, y el conjunto es muy profundo"	9,25/10 "Uno de los mejores juegos de lucha de los últimos años"	8/10 "Su hincapié en la violencia no perjudica en nada a los combates"	5/10 "Presenta problemas y una pobre ejecución de ideas"
8	**Tembo: The Badass...** PS4 - Xbox One - PC	67	81/100 "Game Freak demuestra que se le da bien cuidar animales"	-/40 No disponible	-/10 No disponible	7/10 "Divierte mientras dura, pero no impresionará a nadie"	-/10 No disponible	5/10 "Uno de los plataformas más chabacanos de los últimos años"
9	**F1 2015** PS4 - Xbox One - PC	65	78/100 "Se nota que es un debut y no se ha priorizado todo por igual"	-/40 No disponible	5,8/10 "Tiene pocas opciones, la IA es irritante y el online está roto"	6,5/10 "La saga vuelve a la parrilla, pero es muy pobre en opciones"	6/10 "Su falta de modos de juego es muy decepcionante"	-/10 No disponible
10	**Godzilla** PS4 - PS3	48	58/100 "Tosco, repetitivo y anticuado... Es sólo para los muy fans"	30/40 No disponible	4,5/10 "Sus gráficos son pobres, el control es malo y es repetitivo"	3/10 "Es como llevar un traje de Godzilla mientras grabas una película"	3/10 "Tiene tantos pecados en su diseño que es imposible contarlos"	-/10 No disponible

Los juegos de la lista de **La Opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.

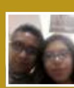


Un triple A desinflado

Jose IbericMan

"Es todo un juegazo de PS3 venido un poco a más en lo gráfico y lo sonoro, pero no es un avance suficiente para el que ya lo tuviera bien repasado desde 2010".

NOTA 75

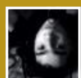


Más fluido y poco más

David Mts Gra

"Soy un gran fan de la saga, pero no he notado gran diferencia: el modo Foto es lo único que sobresale. Es muy bueno, pero no es una gran remasterización".

NOTA 70

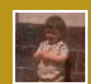


Igual, pero más bonito

Shay Cormac

"Es lo mismo, pero con mejores gráficos. El juego en sí es bueno, pero no vale la pena si ya lo jugaste en PS3, ya que verás lo mismo por un precio mayor".

NOTA 60



Un lavado de cara

Ignacio Moya

"Es compra obligada para los que no lo jugaron en PS3, si bien lo mejor habría sido sacar la trilogía entera. Como ya era excelente, no se nota el cambio".

NOTA -

El mes que viene, dadnos vuestra opinión sobre:

METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

LOS RECOMENDADOS

Los mejores juegos por formatos y los favoritos de la redacción


NUEVO

PLAYSTATION 4



El juego del mes

MGS V: THE PHANTOM PAIN

Big Boss por fin ha despertado del coma para deleitarnos con un auténtico juegazo.

Imprescindibles

1 MGS V Phantom Pain (NUEVO)	97	64,95 €		6 Destiny	94	72,95 €
2 The Witcher 3	95	69,95 €		7 Bloodborne	93	69,95 €
3 Batman Ark. Knight	95	69,99 €		8 Project CARS	93	71,99 €
4 The Last of Us Remast.	95	49,95 €		9 Sombras de Mordor	92	69,95 €
5 GTA V	94	72,50 €		10 Dragon Age Inquisit.	92	69,95 €

XBOX ONE



El juego del mes

RARE REPLAY

La mítica compañía ha recuperado 30 juegos de su trayectoria y los ha adaptado en HD, en exclusiva para One.

Imprescindibles

1 MGS V Phantom Pain (NUEVO)	97	64,95 €		6 Destiny	94	72,95 €
2 The Witcher 3	95	71,99 €		7 Project CARS	93	71,99 €
3 Batman Ark. Knight	95	69,99 €		8 Sombras de Mordor	92	69,95 €
4 Forza Horizon 2	95	64,95 €		9 Dragon Age Inquisit.	92	69,95 €
5 GTA V	94	72,50 €		10 Far Cry 4	92	69,95 €

PLAYSTATION 3



El juego del mes

ONE PIECE: PIRATE WAR. 3

Luffy y sus amigos piratas han vuelto a repartir al más puro estilo *Dynasty Warriors*.

Imprescindibles

1 GTA V	99	59,95 €		6 The Last of Us	95	39,95 €
2 Skyrim	96	19,95 €		7 Bioshock Infinite	95	19,95 €
3 Uncharted 3	96	19,95 €		8 Castlevania LoS 2	95	49,95 €
4 Red Dead Redemption	96	19,95 €		9 Gran Turismo 5	95	19,95 €
5 Metal Gear Solid 4	96	19,95 €		10 Super Street Fighter IV	95	16,95 €

XBOX 360



El juego del mes

GEARS OF WAR 3

La mejor entrega de la saga de Microsoft sigue siendo ésta, gracias, entre otras cosas, a su cooperativo para cuatro.

Imprescindibles

1 GTA V	99	59,95 €		6 Super Street Fighter IV	95	24,95 €
2 Skyrim	96	19,95 €		7 CoD Modern Warfare 3	95	19,95 €
3 Red Dead Redemption	96	19,95 €		8 Gears of War 3	94	19,95 €
4 Bioshock Infinite	96	19,95 €		9 Halo 4	94	29,95 €
5 Castlevania LoS 2	95	49,95 €		10 Forza Motorsport 4	94	19,95 €

3DS



El juego del mes

LITTLE BATTLERS EXPERIENCE

Los robots son los protagonistas de este RPG para 3DS, que, por fin, ha llegado a España.

Imprescindibles

1 Super Smash Bros	96	44,95 €		6 Monster Hunter 4 Ultim.	93	44,95 €
2 Zelda: Ocarina of Time	94	44,95 €		7 Resident Evil Revelat.	93	44,95 €
3 Pokémon X / Y	94	44,95 €		8 Super Mario 3D Land	93	44,95 €
4 Zelda: A Link Between...	94	44,95 €		9 Fire Emblem Awaken.	93	44,95 €
5 Zelda: Majora's Mask	93	44,95 €		10 Animal Crossing N. Leaf	93	39,95 €

PS VITA



El juego del mes

DECEPTION IV: THE NIGHTMARE PRINCESS

Los juegos japoneses son los únicos que están insuflando vida a la consola portátil de Sony.

Imprescindibles

1 Metal Gear Solid HD C.	93	29,95 €		6 Uncharted: El Abismo...	91	29,95 €
2 Street Fighter X Tekken	93	49,95 €		7 Little Big Planet	90	19,95 €
3 Ult. Marvel vs Capcom 3	93	44,95 €		8 Virtua Tennis 4	90	29,95 €
4 Dragon's Crown	92	39,95 €		9 Need for Speed Most W.	90	19,95 €
5 A. Creed III Liberation	91	29,95 €		10 Killzone Mercenary	90	19,95 €

Wii U



El juego del mes

SPLATOON

El shooter multijugador de Nintendo continúa actualizándose con contenidos gratuitos, como nuevos mapas.

Imprescindibles

1 Super Smash Bros	97	59,95 €		6 Yoshi's Woolly World	92	47,95 €
2 Bayonetta 2	95	47,95 €		7 The Wonderful 101	92	47,95 €
3 DKC Tropical Freeze	93	47,95 €		8 Zelda: Wind Waker HD	91	59,95 €
4 Monster Hunter 3 Ult.	93	59,95 €		9 Mario Kart 8	91	59,95 €
5 Super Mario 3D World	92	59,95 €		10 Splatoon	90	39,95 €

PC



El juego del mes

LUCIUS II: THE PROPHECY

La historia del hijo del demonio tiene ahora una edición especial con póster y la BSO.

Imprescindibles

1 Diablo III	98	39,95 €		6 StarCraft II: Heart of...	96	39,95 €
2 L.A. Noire	98	19,95 €		7 Mass Effect 3	96	19,95 €
3 StarCraft II	98	39,95 €		8 The Witcher 3	95	61,99 €
4 MGS V Phantom Pain (NUEVO)	97	59,99 €		9 Batman Ark. Knight	95	49,99 €
5 Star Wars: Old Republic	97	12,95 €		10 Total War Rome II	95	54,95 €

→ LOS CINCO MEJORES EXCLUSIVOS DE...

Rare para Nintendo

***Rare Replay* recoge el legado de una compañía muy querida, pero algunos de sus títulos se basaron en sagas propiedad de otros y por eso no se han incluido:**



Nintendo 64 Descatalogado

1 GOLDENEYE 007

Los shooters en primera persona ya existían desde antes (*Doom*, Quake, Wolfenstein), pero en 1997 Rare se sacó de la chistera un juegazo que popularizó el género en consolas y que marcó tendencia (la propia compañía usó esa fórmula para firmar otra joya como *Perfect Dark*). El título se basaba en la película homónima de James Bond, protagonizada por Pierce Brosnan, y contaba tanto con modo Historia como con multijugador a pantalla partida, para aprovechar las cuatro ranuras para mandos de N64. En 2010 se hizo un "remake" para Wii, pero no tenía mucho que ver.



Super Nintendo - Wii - Wii U 7,99 €

2 DONKEY KONG COUNTRY

Con este plataformas en 2D, lanzado en 1994, DK se convirtió en una estrella. Los gráficos, con fondos prerrenderizados, eran una bestialidad para una consola de 16 bits.



Nintendo 64 - Wii U 9,99 €

3 DONKEY KONG 64

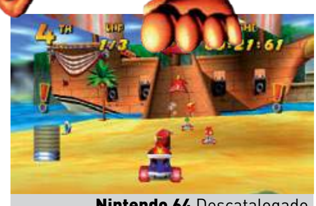
N64 permitió a Rare hacer plataformas en 3D como éste. Se vendía conjuntamente con el Expansion Pak, pues era la única manera de corregir un "bug". Costaba la friolera de 12.990 pesetas (78 euros).



Gamecube Descatalogado

4 STAR FOX ADVENTURES

Fue el último juego que Rare hizo para Nintendo. En él, Fox McCloud se bajaba del Arwing para explorar un planeta de dinosaurios y repartir bastonazos a diestro y siniestro.



Nintendo 64 Descatalogado

5 DIDDY KONG RACING

Rare hizo este arcade de conducción para N64, donde también lanzó *Mickey Speedway USA*. Iba a sacar un *Donkey Kong Racing* en Gamecube, pero se canceló tras la adquisición por parte de Microsoft.

→ LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN



Javier Abad

1	The Witcher 3	Multi
2	The Last of Us Rem.	PS4
3	Metal Gear Solid V	Multi
4	Batman Arkham K.	Multi
5	Mario Kart 8	Wii U
6	Bloodborne	PS4
7	Splatoon	Wii U
8	RE Revelations 2	Multi
9	Dragon Age Inquisit.	Multi
10	Zelda: Majora's Mask	3DS

Alberto Lloret

1	Metal Gear Solid V	Multi
2	Batman Arkham K.	Multi
3	The Witcher 3	Multi
4	Bloodborne	PS4
5	Project CARS	Multi
6	Mortal Kombat X	Multi
7	Yoshi's Woolly W.	Wii U
8	Rare Replay	Xbox One
9	Dying Light	Multi
10	3D Streets of Rage 2	3DS



David Martínez

1	Metal Gear Solid V	Multi
2	The Witcher 3	Multi
3	Batman Arkham K.	Multi
4	Bloodborne	PS4
5	GTA V	Multi
6	Destiny	Multi
7	Call of Duty AW	Multi
8	Mario Kart 8	Wii U
9	Fallout Shelter	iOS
10	God of War III Rem.	PS4



Daniel Quesada

1	Mass Effect 3	Multi
2	Portal 2	Multi
3	Skyrim	Multi
4	Bioshock Infinite	Multi
5	Shenmue II	Xbox
6	The Witcher 3	Multi
7	Mortal Kombat X	Multi
8	Metal Gear Solid V	Multi
9	The Evil Within	Multi
10	Batman Arkham K.	Multi

1	**Metal Gear Solid V: TPP**	PS4 - One - PC - PS3 - 360
2	**The Witcher 3: Wild Hunt**	PS4 - Xbox One - PC
3	**Batman Arkham Knight**	PS4 - Xbox One - PC
4	**Bloodborne**	PS4
5	**Mario Kart 8**	Wii U

La lista de **Los Favoritos de la Redacción** se confecciona con las listas de los preferidos por los redactores de Hobby Consolas.



Tres décadas del lanzamiento más influyente de la historia de los videojuegos

Vídeo

El próximo 13 de septiembre se cumplen 30 años desde el lanzamiento original de Super Mario Bros. para Famicom, la NES japonesa. Como personaje, Mario ya había "nacido" unos pocos años antes y apareció en juegos como Donkey Kong y el arcade Mario Bros. (sin el "Super"), pero fue el mítico título de plataformas que ahora recordamos el que le encumbró definitivamente como el mayor icono del mundo de los videojuegos, una distinción de la que puede seguir presumiendo a día de hoy. *Super Mario Bros.* supuso una auténtica revolución en una joven industria que en aquellos momentos pasaba por una gravísima recesión tras su boom inicial, y Nintendo pasó a dominar (y a salvar) rápidamente el mercado con el juego del fontanero para NES como su máximo abanderado.

Con más de 40 millones de unidades en todo el mundo, *Super Mario Bros.* fue el juego más vendido de la historia durante muchos años (hasta que *Wii Sports* le superó). Si hablamos de la saga al completo, las cifras son aún más apabullantes: contando spin-offs y subsagas, Mario ha vendido más de 500 millones de juegos. E incluso si contamos sólo los juegos principales de Super Mario, es la saga más vendida de todos los tiempos con cerca de 300 millones.

➔**COMO BIEN SABÉIS, SUPER MARIO BROS.** fue sólo el comienzo. Redefinió por completo el mundo de los videojuegos e influyó más que ningún otro en sus compe-



LOS ARTIFÍCES

Muchos creadores con talento han trabajado en los juegos de Mario, pero estos cuatro genios son los más destacados.



SHIGERU MIYAMOTO. El gran creador del personaje, que ha trabajado de una forma u otra en la mayoría de juegos de Mario.



TAKASHI TEZUKA. Diseñó *Super Mario Bros.* junto a Miyamoto, y ha dirigido y producido muchas de las entregas más importantes.



YOSHIAKI KOIZUMI. Trabajó en *Super Mario 64*, y dirigió *Sunshine* y *Galaxy*. Ahora lleva las riendas de los Mario principales como productor.



KOJI KONDO. Si Star Wars no sería lo mismo sin la música de John Williams, Mario tampoco lo sería sin sus inolvidables melodías.

Super Mario Bros. fue sólo el comienzo, y muchos de sus sucesores también se cuentan entre los mejores de la historia

tidores, sí, pero muchos de sus sucesores también se cuentan entre los juegos más importantes jamás creados: *Super Mario Bros. 3, Super Mario World, Super Mario 64* y *Super Mario Galaxy* son algunos de ellos. Cada uno aportó algo muy especial, y siguió colocando valiosas piedras sobre los maravillosos cimientos que construyó *Super Mario Bros.* en 1985. En este reportaje queremos hacer un recorrido por los juegos más destacados del fontanero, y no sólo incluimos las entregas principales plataformeras, porque Mario va mucho más allá. No podíamos olvidarnos de subsagas tan relevantes como *Mario Kart*, ni de sus divertidas series deportivas, entre otras, por lo que nos ha parecido apropiado incluir la entrega fundacional de cada una de ellas.

Cabe mencionar que el futuro del fontanero también es muy prometedor, empezando por el inminente *Super Mario Maker* para Wii U, en el que jugadores de todo el mundo compartirán sus niveles en un juego infinito. ¡Tenéis un avance en este número! ■



DONKEY KONG

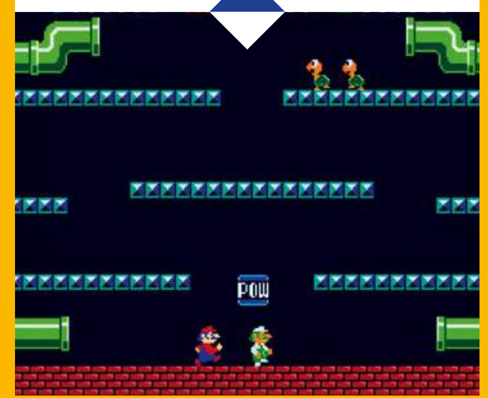
Arcade, NES **1981** (Japón/ Norteamérica), **1986** (Europa)

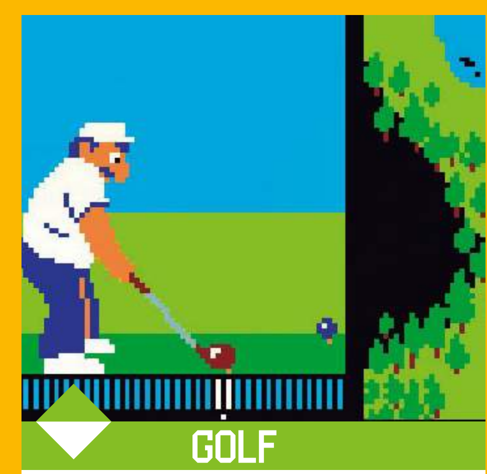
Mario debutó en el juego original de Donkey Kong, que además fue el primer título dirigido por Miyamoto. Nuestro bigotudo protagonista se llamaba Jumpman, pero poco después se le conocería como Mario.

MARIO BROS.

Arcade, NES **1983** (Japón/Norteamérica), **1986** (Europa)

No sólo fue el debut de Luigi, sino que además estableció que ambos hermanos eran fontaneros (en *Donkey Kong*, Mario era carpintero). El objetivo era eliminar a los enemigos que salían de las tuberías.

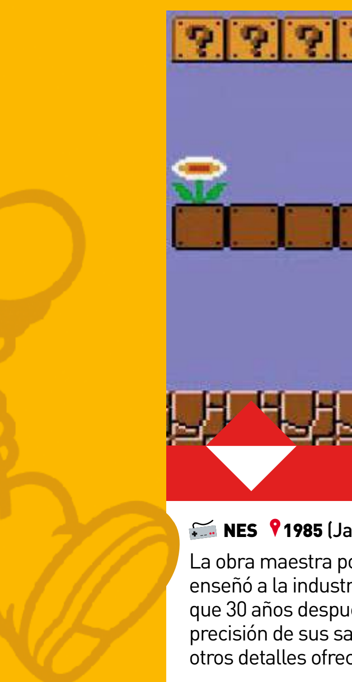


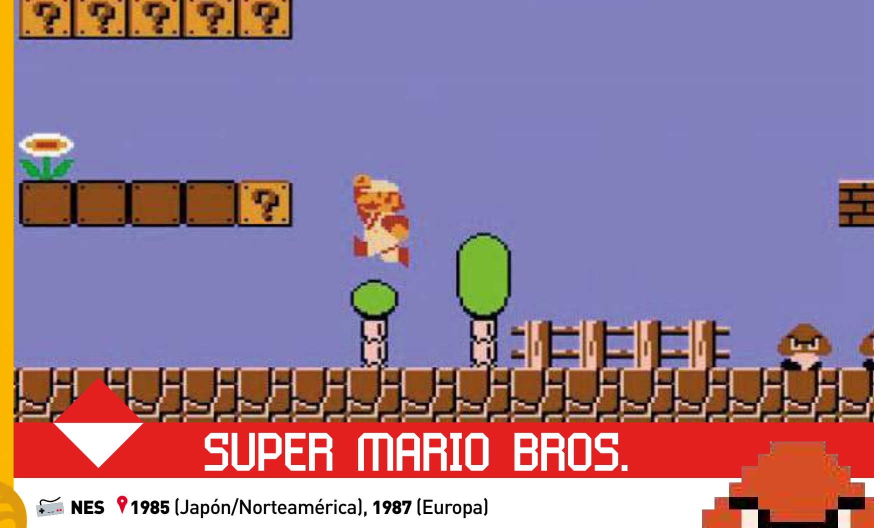


GOLF

NES **1984** (Japón), **1985** (Norteamérica), **1986** (Europa)

Siempre ha existido el debate sobre si el bigotudo golfista era realmente Mario, pero si aceptamos que lo era estamos ante su primer juego deportivo. Desde entonces hemos tenido *Mario Golf* en casi todas las consolas Nintendo.



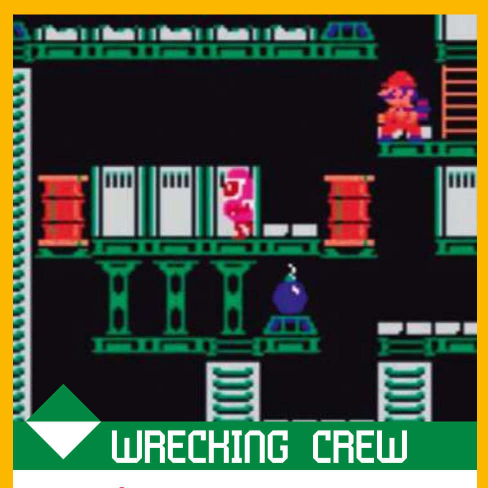


SUPER MARIO BROS.



NES **1985** (Japón/Norteamérica), **1987** (Europa)

La obra maestra por antonomasia del mundo de los videojuegos, que enseñó a la industria cómo debían hacerse los juegos de plataformas y que 30 años después sigue siendo tan divertido como el primer día. La precisión de sus saltos, su diseño de niveles, sus power-ups y muchos otros detalles ofrecieron una experiencia totalmente revolucionaria.



WRECKING CREW

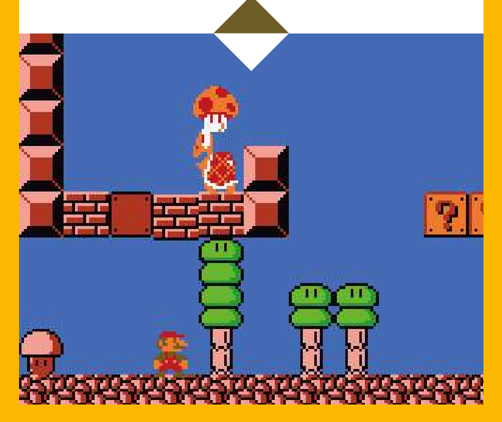
NES **1985** (Japón/Norteamérica), **1987** (Europa)

Mario y Luigi protagonizaron este juego, en el que debían participar en la demolición de edificios con sus martillos y enfrentarse a numerosos enemigos. Traía incluso un editor de niveles entre sus opciones.

SUPER MARIO BROS.: THE LOST LEVELS

NES **1986** (Japón)

Salió en Japón como *Super Mario Bros. 2*, pero Nintendo America se negó a traerlo a occidente debido a su desorbitado nivel de dificultad y a que sus mecánicas y gráficos eran demasiado parecidos a los de su predecesor.

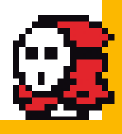




SUPER MARIO BROS. 2

NES **1988** (Norteamérica), **1989** (Europa), **1992** (Japón)

Para los mercados occidentales, Nintendo adaptó *Doki Doki Panic* (un juego que había salido sólo en Japón) y cambió los cuatro protagonistas por Mario, Luigi, Peach y Toad.



SUPER MARIO BROS. 3

NES **1988** (Japón), **1990** (Norteamérica), **1991** (Europa)

Llevó al límite la tecnología de NES, y el resultado fue uno de los mejores juegos de plataformas de la historia. Las novedades que incorporó aportaron muchísimo a la saga: power-ups como el de tanuki y el de rana, un completo mapamundi desde el que acceder a los niveles, una variedad de ambientaciones mucho mayor en sus mundos, y el debut de los Koopalings.





SUPER MARIO LAND

Game Boy **1989** (Japón/Norteamérica), **1990** (Europa)

Game Boy tuvo su primer Mario con este título producido por el mítico Gunpei Yokoi. Combinó las señas de identidad de *Super Mario Bros.* con una gran personalidad propia, incluso con niveles a bordo de submarinos y aviones.



DR. MARIO

NES, Game Boy **1990** (Japón/ Norteamérica), **1991** (Europa)

Diseñado también por Yokoi, este puzle apareció simultáneamente en NES y Game Boy y se convirtió en uno de los juegos más exitosos del género. El objetivo era destruir los virus colocando las cápsulas medicinales.

MARIO THE JUGGLER

Game & Watch **1991** (Norteamérica/Europa)

Las Game & Watch fueron maquinitas de un solo juego con las que Nintendo arrasó en los 80, y esta fue la última en producirse. Mario ya había protagonizado otras como *Mario's Bombs Away* y *Mario's Cement Factory*.



SUPER MARIO KART

SNES **1992** (Japón/Norteamérica), **1993** (Europa)

Con este juego, Nintendo inició la subsaga más exitosa y divertida de Mario. Poner al volante al fontanero y compañía en carreras plagadas de peligros e ítems fue un pelotazo que siguió creciendo en próximas consolas.





SUPER MARIO WORLD

SNES **1990** (Japón), **1991** (Norteamérica), **1992** (Europa)

Nintendo acompañó el lanzamiento de SNES con el que para muchos es el Mario 2D definitivo. Niveles más elaborados y con montones de secretos y rutas alternativas, el mapamundi más trabajado y profundo que se ha visto en la saga, y la primera aparición del dinosaurio Yoshi (sobre el cual podíamos cabalgar), supusieron otro paso gigantesco para Mario.

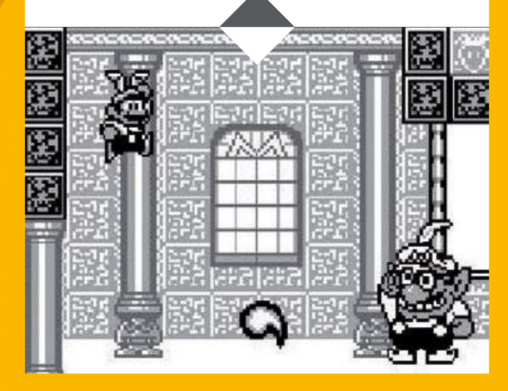


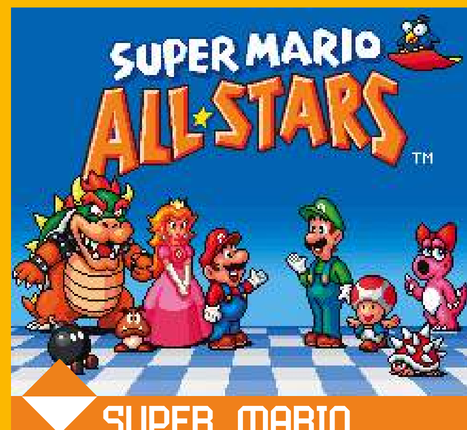


SUPER MARIO LAND 2: 6 GOLDEN COINS

Game Boy **1992** (Japón/Norteamérica), **1993** (Europa)

Si el primer *Land* ya era muy bueno, esta segunda entrega subió aún más el listón con un juego mucho más completo, extenso y variado. Además, supuso la primera aparición de Wario, que era el jefe final.





SUPER MARIO ALL-STARS

SNES **1993** (Japón/Norteamérica/Europa)

Recopiló los cuatro *Super Mario Bros.* de NES con nuevos gráficos y otras mejoras, incluido *The Lost Levels* por primera vez en occidente. La colección fue reeditada al año siguiente añadiendo también *Super Mario World*.



MARIO'S TENNIS

Virtual Boy **1995** (Japón/Norteamérica)

El primer juego de tenis de Mario apareció en Virtual Boy, la fallida consola de realidad virtual que nunca llegó a Europa. *Mario's Tennis* fue uno de sus títulos más notorios, e incluso se vendió junto a la consola en un pack.

SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND

SNES **1995** (Japón/N.A./Europa)

Tras la buena acogida de Yoshi en el primer *World*, el dinosaurio adquirió un mayor protagonismo en este juego, con Mario a sus lomos en forma de bebé. Destacó su estética estilo acuarela.



MARIO CLASH

Virtual Boy **1995** (Japón/Norteamérica)

Diseñado como una especie de remake 3D del arcade *Mario Bros.*, podíamos usar las tuberías para acceder a los distintos planos de profundidad de los niveles. Había que derrotar a los enemigos lanzándoles caparazones.



SUPER MARIO 64

Nintendo 64 **1996** (Japón/Norteamérica), **1997** (Europa)

Tal como Nintendo revolucionó los plataformas 2D con *Super Mario Bros.*, también logró hacer lo propio en los plataformas 3D con este juego clave. Todo fueron aciertos en esta maravilla, con unos enormes y detallados niveles en 3D como nunca se habían visto antes y una extraordinaria variedad de movimientos de Mario.



SUPER MARIO RPG: LEGEND OF THE SEVEN STARS

SNES **1996** (Japón/Norteamérica)

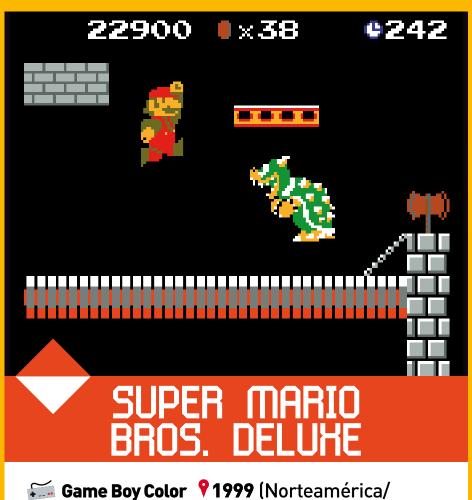
Square desarrolló el primer juego de rol de Mario, que salió en la etapa final de SNES pero por desgracia no llegó a Europa. Mezcló combates por turnos y elementos típicos de la saga *Final Fantasy* con los personajes y el mundo de Mario.

MARIO PARTY

Nintendo 64 **1998** (Japón), **1999** (Norteamérica /Europa)

Hudson Soft nos brindó una agradable sorpresa al desarrollar este party game, que sería el primero de una prolífica serie. Su concepto de unir tableros con minijuegos en partidas multijugador resultó muy novedoso.





SUPER MARIO BROS. DELUXE

Game Boy Color **1999** (Norteamérica/ Europa), **2000** (Japón)

El clásico de NES volvió a brillar con esta magnífica reedición para Game Boy Color. Incluyó modos extra, un mapamundi, compatibilidad con la Game Boy Printer e incluso los niveles de *The Lost Levels*.

SUPER SMASH BROS.

Nintendo 64 **1999** (Japón/Norteamérica/ Europa)

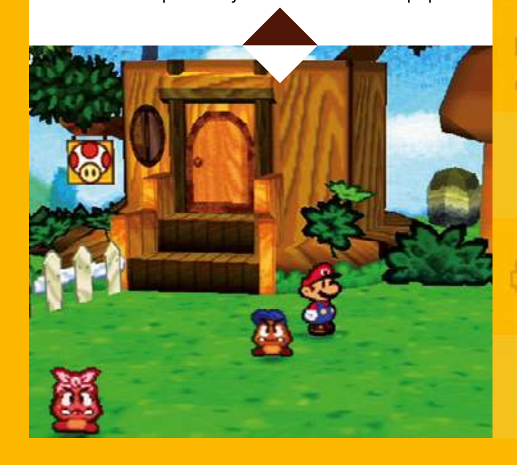
Un sueño hecho realidad para los nintenderos: las mayores estrellas de la compañía reunidas en un sensacional juego de lucha. Desde entonces, cada generación cuenta con su *Smash*, y Mario nunca podría faltar a la cita.



PAPER MARIO

Nintendo 64 **2000** (Japón), **2001** (Norteamérica/Europa)

El segundo juego de rol de Mario, desarrollado en esta ocasión por Intelligent Systems (*Fire Emblem, Advance Wars*), que también crearía más entregas en consolas posteriores. Mario y el resto de personajes están hechos de papel.





SUPER MARIO SUNSHINE

GameCube **2002** (Japón/Norteamérica/Europa)

No impactó tanto como *Super Mario 64* en su día, pero *Sunshine* es un sobresaliente juego de plataformas que innovó con la incorporación del A.C.U.A.C.: un aparato que permitía a Mario disparar agua y realizar nuevos movimientos.



MARIO & LUIGI: SUPERSTAR SAGA

Game Boy Advance **2003** (Japón/ Norteamérica/Europa)

De manera paralela a los *Paper Mario* de Intelligent Systems, el estudio AlphaDream (formado por antiguos miembros de Square) ha sacado adelante esta otra serie de rol en las portátiles, empezando por GBA.





MARIO VS DONKEY KONG

Game Boy Advance **2004** (Japón/ Norteamérica/Europa)

Mario y Donkey nacieron en un juego en el que se enfrentaban el uno al otro, y en el DK de Game Boy ya habíamos visto un mayor énfasis en los puzles. Nintendo ha seguido explorando dicha fórmula en este juego y sus sucesores.

MARIO EN CÓMIC

Super Mario Adventures recopila cómics publicados en la revista Nintendo Power en 1992. También tenemos Super Mario-kun, un manga infantil de larga trayectoria que lleva editándose desde 1990 en Japón.



SUPER MARIO 64 DS

DS **2004** (Japón/Norteamérica), **2005** (Europa)

Estupenda reedición portátil que añadía nuevos personajes jugables, 30 estrellas más, multijugador y diversos minijuegos táctiles. La única pega era que la jugabilidad se veía afectada por la ausencia de stick analógico.

MARIO SUPERSTAR BASEBALL

GameCube **2005** (Japón/Norteamérica/ Europa)

Mario y los demás han practicado todo tipo de deportes, y hace unos años probaron suerte con el béisbol. El juego incluía distintos power-ups que aumentaban la diversión. Hubo otra entrega en Wii, pero esta última no llegó a Europa.





SUPER MARIO STRIKERS

GameCube **2005** (Europa/Norteamérica), **2006** (Japón)

Después de probar tantos deportes, el fútbol no podía faltar. Y a Mario y sus amigos se les dio muy bien, con supertiros y power-ups. Dos años después salió su sucesor en Wii.



A finales de los 80 y comienzos de los 90, Mario protagonizó varios programas de TV basados en los juegos de NES y SNES.

DIBUJOS ANIMADOS
La parte central consistía en diversas historias animadas.



EN CARNE Y HUESO
Al comienzo y final de cada capítulo, actores reales representaban a Mario y Luigi.



NEW SUPER MARIO BROS.



DS **2006** (Japón/Norteamérica/Europa)

Tras muchos años sin ningún gran plataformas de Mario con jugabilidad 2D, había hambre por uno nuevo. Prueba de ello fue el arrollador éxito de este juego, el más vendido del catálogo de DS. Recuperó la esencia de los Mario clásicos, retuvo algunos movimientos de los Mario 3D como el de rebotar en paredes y añadió novedades como el mega champiñón.



SUPER MARIO GALAXY

Wii **2007** (Japón/Norteamérica/Europa)

Nintendo volvió a maravillarnos con otra obra maestra, en la que el uso de la gravedad se adaptaba perfectamente a su prodigiosa jugabilidad. Según la web GameRankings, que hace una media de las puntuaciones recibidas por medios especializados, es el juego mejor valorado de la historia (97,64) con al menos 20 análisis publicados.



NEW SUPER MARIO BROS. WII

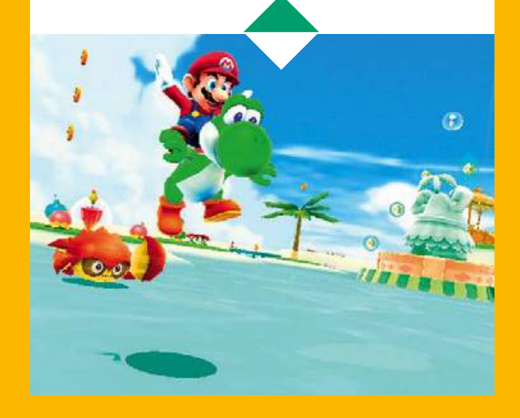
Wii **2009** (Norteamérica/Europa/Japón)

Esta entrega también fue un bombazo en ventas, y casi igualó los números de la de DS. Sin duda, un factor clave en su éxito fue la incorporación de un multijugador cooperativo para hasta 4 jugadores simultáneos.

SUPER MARIO GALAXY 2

Wii · 2010 (Norteamérica/Japón/Europa)

En nuestra opinión, el mejor Mario hasta la fecha. Supuso una vuelta de tuerca al primer *Galaxy* y llevó el concepto un paso más allá, con un mayor número de niveles y estrellas, retos más desafiantes y el regreso de Yoshi.





SUPER MARIO 3D LAND

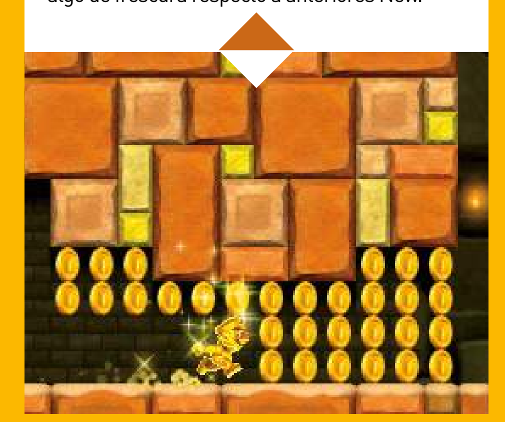
3DS · 2011 (Japón/Norteamérica/Europa)

Una nueva manera de entender Mario, a medio camino entre las entregas 2D y sus aventuras 3D. Fue una manera brillante de atraer a los jugadores que sólo estaban familiarizados con la vertiente clásica y ofrecerles algo más.

NEW SUPER MARIO BROS. 2

3DS · 2012 (Japón/Europa/Norteamérica)

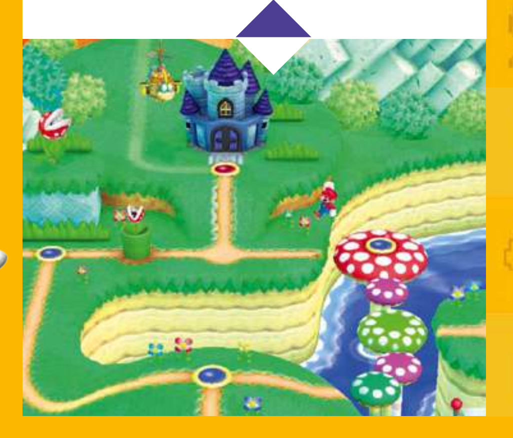
Puso más énfasis que nunca en la recolección de monedas, con nuevos ítems enfocados a tal misión como la flor de oro, que convertía bloques en monedas. Era divertido, pero perdió algo de frescura respecto a anteriores New.



NEW SUPER MARIO BROS. U

Wii U · 2012 (Norteamérica/Europa/Japón)

Incluye un mapamundi más complejo que el de los anteriores *New*, y una mayor variedad en sus niveles. Volvió el cooperativo, esta vez con la posibilidad de un quinto jugador que puede ayudar al resto a través del GamePad.





SUPER MARIO 3D WORLD

Wii U · 2013 (Japón/Norteamérica/Europa)

Nintendo siguió con el concepto de 3D Land y lo perfeccionó muchísimo. Aquí también nos encontramos con niveles de jugabilidad 3D más sencillos y accesibles que en *Galaxy*, con elementos de las entregas clásicas como los banderines de final de nivel y recorridos más lineales, pero con toda la magia y calidad de Mario. Fue el debut del disfraz de gato.



PUZZLE & DRAGONS: SUPER MARIO BROS. EDITION

3DS · 2015 (Japón/Norteamérica/Europa)

Una unión del mundo y personajes de Mario con la jugabilidad de rol y puzles del exitoso *Puzzle & Dragons* de la compañía GungHo. A occidente llegó en un recopilatorio junto a *Puzzle & Dragons Z*.





SUPER MARIO MAKER

Wii U · 2015 (Japón/Norteamérica/Europa)

Saldrá en septiembre para conmemorar el 30 Aniversario de *Super Mario Bros.*, y nos permitirá crear y compartir nuestros propios niveles. Imaginad jugar a miles de niveles creados por los mayores cracks de la red.



El sueño de tener en casa juegos con la misma calidad que una máquina recreativa se hizo realidad en 1990, cuando SNK lanzó su sistema Neo Geo. Una máquina superior a todas las demás, pero que sucumbió ante la llegada de las 3D...

NEO·GEO®

EL "ROLLS ROYCE" DE LAS CONSOLAS CUMPLE 25 AÑOS



Para los que crecimos en la década de los 80 y 90, tener en casa algo con la calidad de una recreativa era un sueño recurrente. En casi todas las consolas abundaban los ports de juegos arcade, pero ninguno conseguía acercarse a los gráficos, la fluidez, el sonido o las sensaciones de una Coin-Op. Hasta que en 1990 lo hizo SNK con su Neo Geo Advanced Entertaintment System (o AES), una consola doméstica que reproducía copias "píxel perfect" -idénticas- de los títulos homónimos para el sistema recreativo Neo Geo MVS.

Pero para llegar a ese punto, no está de más recordar que SNK tuvo que luchar contra diversos frentes. La compañía fue creada en Osaka en 1978, bajo el nombre Shin Nihon Kikaku (Proyecto Nuevo Japón), por el visionario Eikichi Kawasaki. En su primer año de vida, nació como una empresa especializada en dar soluciones de software y hardware a otras compañías. Pero, al hilo del éxito de Taito y Namco en los salones recreativos, con *Space Invaders* y *Galaxian*, decidió también probar suerte en este sector. Sus dos primeros juegos, *Ozma Wars* y *Safari Hunt*, demostraron ser pioneros en muchos sentidos, sustituyendo, por ejemplo, las vidas por una barra de energía. Le siguieron otros éxitos, como *Vanguard*, pero los salones nipones fueron perdiendo la fuerza inicial y las ganancias fueron disminuyendo. Fue en este momento, a principios de los 80, cuando Kawasaki acarició por primera vez la idea de un mueble recreativo con juegos fácilmente intercambiables. Una idea que apartó para potenciar las dos ramas de la compañía (nipona y americana), entre las que

MSV, LA HERMANA DE LA CONSOLA

En 1990, Kawasaki logró dos de sus sueños: recreativas con cartuchos intercambiables y llevar esa calidad al hogar.

1 **Los muebles** MVS de Neo Geo tuvieron gran aceptación en Japón, al alojar más de un juego y ahorrar espacio en los salones.

2 **Las placas MVS** permitían tener entre 4-6 juegos distintos en un mueble y cambiar entre ellos pulsando un botón.

3 **Los cartuchos MVS** son bastante grandes, como un libro con tapa dura, y similares a los de AES, la versión doméstica.



intercambiaron ideas y tendencias para crear juegos a medida del público, muchas veces como reflejo del cine de la época. Así nacieron éxitos como *Ikari Warriors, Alpha Mission* o *Time Soldier*. La gran mayoría de estos títulos tuvieron conversiones de todo tipo, tanto para consolas de 8 bits como para microordenadores. Desde SNK entendían que las conversiones eran uno de los caminos a seguir, mientras que el otro eran las recreativas. Habían reducido costes y los responsables de los salones estaban contentos: había llegado el momento de recuperar la idea de un sistema multijuego. Así, en 1988 comenzó a diseñar el sistema MVS o Multi Video System. El nombre Neo Geo lo sugirió un empleado, por su significado en latín (nueva frontera).

El proyecto llegó a los salones recreativos en 1990, junto a 4 juegos: *Nam 75*, *Magician Lord*, *Baseball Stars* y *Top Players Golf*. Todos ellos hacían gala de la capacidad técnica superior del sistema Neo Geo MVS, gracias además a los chips dedicados a sprites (podía manejar 380 sprites en pantalla frente a los 80 de otros sistemas), scaling y sonido con 15 canales.

➔ **EL COMIENZO DE LA NUEVA DÉCADA** vino acompañado de nuevas consolas. Sega había lanzado poco antes en Japón su Megadrive, con la que prometían llevar la experiencia arcade al hogar. Era una idea que Kawasaki entendía mejor que nadie, sobre todo tras ver los "cutreports" de muchos de los juegos de SNK (y otras compañías). Por eso empezó a soñar con la posibilidad de llevar su sistema MVS al terreno doméstico, porque sería un éxito seguro. Así puso a trabajar a los ingenieros de SNK en Neo Geo Advanced Entertainment System. Pero, debido al alto precio de los componentes y, sobre todo, de los juegos, en un primer momento orientaron el sistema al alquiler, incluidos hoteles. Poco a poco, su fama de ser la recreativa en casa corrió de boca en boca, lo que hizo que acabara teniendo un lanzamiento comercial. Un lanzamiento que, en Japón, estaba orientado a un público muy concreto: gente joven trabajadora y con dinero. En su debut allí, la consola costó 48.900 yenes (con un joystick, pero sin juego). Es decir, unos actuales 360 euros. En España se lanzó por 79.990 pesetas (o 99.990 con un juego). Hace 25 años, ya era dinero, pero ese no era el problema. El principal escollo estaba en el precio de cada nuevo juego que querías añadir a la colección. Los primeros lanzamientos rondaban las 20.000 pesetas... pero eran los casos más económicos.

En cuanto comenzaron a aumentar los megas de los cartuchos (de ahí el famoso eslogan "100 Mega Shock!"), los precios comenzaron a dispararse y no era extraño encontrar títulos que rondaran las 50.000 pesetas (unos 300 euros). En aquellos tiempos, 100.000 pesetas podía ser fácilmente el salario que entraba en una casa, así que un solo juego suponía la mitad. ¿Quién podía permitírselo? Más bien pocos.

➔ **EN ESPAÑA, NEO GEO TUVO DOS DISTRIBUIDORES,** LASP y Syscomp Games, que intentaron combatir los elevados precios con sucesivas rebajas del sistema (que no tanto de los juegos) y con algunas ideas originales, como un sistema de cambio (entregabas un cartucho más X dinero y te daban otro). Pero lo cierto es que el sistema nunca llegó a cuajar en nuestro país, al menos en

NEO GEO CD - LA PRIMERA SUCESORA

En 1995, se lanzó la revisión CDZ, que duplicaba la velocidad del lector para "paliar" su lentitud. No sirvió para revitalizar la máquina, con PlayStation y Saturn a la vista...

En 1994, se lanzó una revisión en todo el mundo (el primero fue exclusivo de Japón). Este es el modelo que llegó a EE.UU. y Europa, aunque seguía arrastrando el problema de la velocidad de carga.

En 1994, SNK lanzó la primera unidad compatible con CD, con carga frontal, para ofrecer una alternativa más económica frente al elevado precio de los cartuchos. La velocidad 1x del lector fue su gran problema. Se fabricaron 25.000.





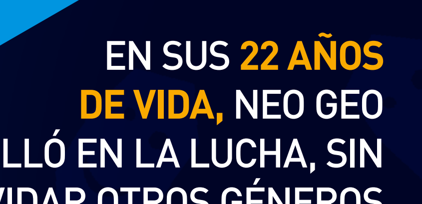


1. Metal Slug. Para muchos, es la mejor versión del juego. Primero, porque es más fácil de encontrar que la versión AES (se fabricaron pocas unidades) y, segundo, porque cuenta con un modo "Combat School" que lo hace muchísimo más rejugable.

2. Samurai Showdown RPG. Neo Geo CD también tuvo juegos exclusivos, como *Crossed Swords 2* o este RPG protagonizado por los luchadores de la famosa saga de SNK, en el que no faltan combates por turnos, los especiales de cada personaje...

NEO GEO CD - JUEGOS

10 SAGAS QUE DEFINIERON SU CATÁLOGO



EN SUS 22 AÑOS DE VIDA, NEO GEO BRILLÓ EN LA LUCHA, SIN OLVIDAR OTROS GÉNEROS

1 FATAL FURY
Se lanzó en 1991, antes que *Street Fighter 2*, y contó con ideas propias originales como un botón para cambiar de plano. Tuvo 10 entregas.



2 ART OF FIGHTING
Sus técnicas de zoom y scaling, y el enorme tamaño de sus luchadores captaron la atención de los fans del género en 1992. Tuvo tres entregas.



3 SAMURAI SHODOWN
En 1993 SNK probó suerte con un juego de lucha 1 vs 1 con armas blancas e inspirado en el folclore nipón. Tuvo 5 entregas más.





4 METAL SLUG
¿Qué decir de este iniguable Run'n Gun de Nazca editado por Neo Geo en 1996? Es una de las joyas del catálogo y tuvo 4 entregas más.



5 PUZZLE BOBBLE
En 1994, el inolvidable puzle de Taito contó con algunas variaciones en Neo Geo, como sonido estéreo, nuevos efectos... Tuvo una secuela.



6 LAST BLADE
En 1997 se lanzó "la otra saga de lucha con armas blancas" de Neo Geo, que técnicamente es una de las más valoradas. Tuvo una secuela.



7 SENGOKU
Neo Geo también tuvo hueco para los beat'em ups con scroll, y entre ellos brillaron las 3 entregas de esta serie de ambientación nipona.



8 SUPER SIDEKICKS
En 1992, SNK se sacó de la manga un fabuloso arcade de fúbol, con pases y tiros especiales y un ágil sistema de juego. Tuvo 2 secuelas.





9 KING OF FIGHTERS
En 1994, SNK culminó la que sin duda es su saga de lucha. Peleas 3 vs 3, con bestiales especiales, variados estilos... Tuvo 9 entregas.



10 WORLD HEROES
En 1992 también vio la luz este juego de lucha, que contó con 3 entregas más. Una amalgama que enfrentaba a vikingos, karatekas...

PUBLICIDAD SIN PELOS EN LA LENGUA

En 1990, Neo Geo no tenía rival a nivel técnico y eso es algo que se acabó diciendo sin tapujos en su publicidad. Famosas son las campañas conocidas como "Weenie" (en las que se atacaba directamente a Sega, Nec y Nintendo) **(1)**; "Bigger, Badder, Better" y el pitbull rabioso **(2)** que acabó siendo su sello de calidad **(4)** y otras de contenido más adulto **(3)**.







4

términos de ventas. Eso sí, fue el sueño de miles de jugadores que babeábamos viendo las imágenes en la revista... y no era para menos. SNK no mentía al afirmar que tener este sistema en casa era como tener la recreativa. Los bestiales gráficos, su cristalino sonido estéreo, la velocidad a la que se movían los juegos... Por primera vez, los títulos eran idénticos a los que podías encontrar en los salones recreativos.

Hoy en día, con los salones de medio mundo cerrados, y los del otro medio agonizando o viéndose obligados a reinventarse, puede parecer un logro estéril, pero fue un hito que dejó una profunda huella en una generación de jugadores, que descubrieron en Neo Geo un oscuro e inalcanzable objeto de deseo.

→AUN CON UNA SUPERIORIDAD TÉCNICA que marcó las diferencias, y con la inclusión de unos arcade sticks que siguen siendo la envidia de muchas consolas, aun con esas ventajas, SNK tuvo que librar muchas batallas para mantener las distancias con los rivales. La primera de ellas tuvo lugar en 1992, cuando Capcom lanzó *Street Fighter II* y puso en jaque el reinado de los juegos de lucha de Neo Geo, en aquel momento en manos de *Fatal Fury*. El juego de Capcom se hizo holgadamente con los salones, y había conversión para SNES en camino... SNK lanzó rápidamente la versión AES de *Fatal Fury* para ofrecer una versión doméstica 1:1, algo de lo que no sería capaz Capcom en SNES. Este simple gesto levantó las expectativas en EE.UU., donde *Fatal Fury* vendió 50.000 unidades en el primer año y se convirtió en el primer gran éxito de Neo Geo AES. Sería el primero de muchos "combates" con Capcom: le seguiría *Street Fighter II Champion Edition* vs *Art of Fighting*, conversiones domésticas de *Fatal Fury*, *Fatal Fury 2*... hasta que en 1994 SNK dio con la tecla que conquistó a muchos fans de la lucha: *The King of Fighters*.

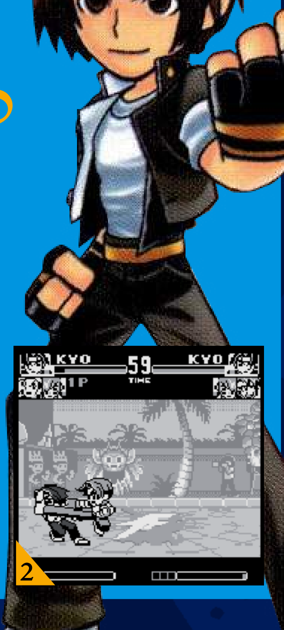
En otro frente, el precio de los cartuchos seguía siendo uno de los principales lastres para despegar a lo grande. Para más inri, la era del CD ya había llegado y las nuevas consolas que asomaban por el horizonte, PlayStation y Saturn, lo iban a utilizar. Por esta razón, y para modernizar su consola, SNK se sacó de la manga la versión Neo Geo CD, igual de potente, pero con discos compactos en lugar de cartuchos. Una consola igual de cara, pero con los juegos mucho más asequibles. Su handicap es que resultaba demasiado lenta cargando los juegos y para cuando quisieron darse cuenta del verdadero problema, ya era tarde.

→LA ERA DE LAS 3D SE HABÍA INSTALADO ya en los salones recreativos (que se lo digan a Sega y *Virtua Fighter*) y poco después lo haría en las casas con PlayStation y Saturn. Era la nueva fiebre. No bastó para acabar con SNK, que probó suerte en 1997 con su tecnología 3D (Hyper Neo Geo 64), aunque fue un fracaso y la abandonó en 1999, no sin antes probar también suerte con las portátiles. SNK aguantó hasta 2001 y resurgió como SNK PlayMore bajo la batuta de Kawasaki, pero nunca llegó a ser lo mismo. Neo Geo tuvo el respaldo de SNK Playmore hasta 2004, fecha en la que lanzó su último juego: *Samurai Shodown V Special*. Después ha seguido viva gracias a desarrolladores independientes, que aún hoy siguen lanzando juegos. ¿Qué mejor recompensa para un mito que sigue vivo 25 años después?

NEO GEO POCKET 1998

Tras el fracaso de Neo Geo CD, SNK probó suerte en otro terreno complicado: las portátiles. Y es que en 1998 Nintendo lanzó GameBoy Color, lo que restó notoriedad a esta gran portátil monocroma. Solo tuvo 10 juegos, pero entre ellos no faltaron los nombres claves de SNK, como *The King of Fighters R1* (derecha) o *Samurai Shodown* (izquierda). Una portátil bien diseñada y rematada (su stick era espectacular), pero que no salió de Japón y apenas duró un año...







Fue la última consola de SNK, y esta sí llegó a ver la luz en Europa y EE.UU. Contó con 14 títulos de lanzamiento y unas buenas ventas iniciales, aunque pronto se desinflaron por *Pokémon*, el anuncio de Game Boy Advance y el éxito de Wonderswan en Japón. Era retrocompatible con los cartuchos de la consola monocroma (aunque la mayoría de sus juegos se relanzaron en color) y en su catálogo, de 83 juegos, no faltaron grandes revisiones como *Metal Slug*, *Last Blade*...

1999 NEO GEO POCKET COLOR

10 JOYAS QUE NO DEBERÍAS PERDERTE

JUNTO A SUS SAGAS, NEO GEO TAMBIÉN ACOGIÓ UN PUÑADO DE **JUEGOS ÚNICOS**



1 MONEY IDOL EXCHANGER
Una adictiva vuelta de tuerca al clásico puzle de unir joyas de igual color, pero con monedas de distinto valor. Es de 1997, y obra de Face.



2 CYBER LIP
En 1990 SNK dio a luz su visión del concepto *Contra* de Konami, un juego de disparo y plataformas, con jefes finales... Es muy vistoso.



3 KING OF MONSTERS
SNK probó todo tipo de fórmulas dentro de la lucha, como esta de 1991, en la que grandes monstruos peleaban y arrasaban ciudades...



4 SHOCK TROOPERS
Saurus recuperó el espíritu *Ikari Warriors*, obra de SNK, con este run'n gun, que permitía cambiar entre 3 soldados sobre la marcha.



5 SOCCER BRAWL
En 1992 SNK lanzó uno de los arcades de fútbol más divertidos: ambientación futurista, láser, entradas y disparos imposibles...



6 TOP HUNTER
Bautizado como el precursor de *Metal Slug* (pilotamos vehículos), este híbrido de acción y plataformas conquista por estética, ritmo...



7 NEO DRIFT OUT
La velocidad no se prodigó mucho en Neo Geo, pero este arcade de 1996 cumple: carreras contrarreloj con vista isométrica, gran control...



8 VIEWPOINT
Neo Geo también tuvo hueco para los shooters, algunos tan brillantes como este de 1992, isométrico y con una estética vigente hoy día.



9 WINDJAMMERS
Data East se sacó de la manga en 1994 otro gran arcade, similar a *Pong*, pero con un frisbee y atletas capaces de realizar tiros bestiales.



10 ZUPAPA!
Fue el penúltimo del sello SNK, en 2001, un juego con una premisa similar a *Snow Bros.*, incluyendo jefes finales, mundos temáticos...



Año 1987 | Compañía Capcom | Formatos NES

UN MUNDO ABIERTO

La búsqueda de productos para competir con Nintendo y su *Super Mario Bros.* tomó muchos caminos diferentes. Capcom decidió seguir el esquema básico plataformero y, con buen criterio, añadir elementos jugables de otros géneros.

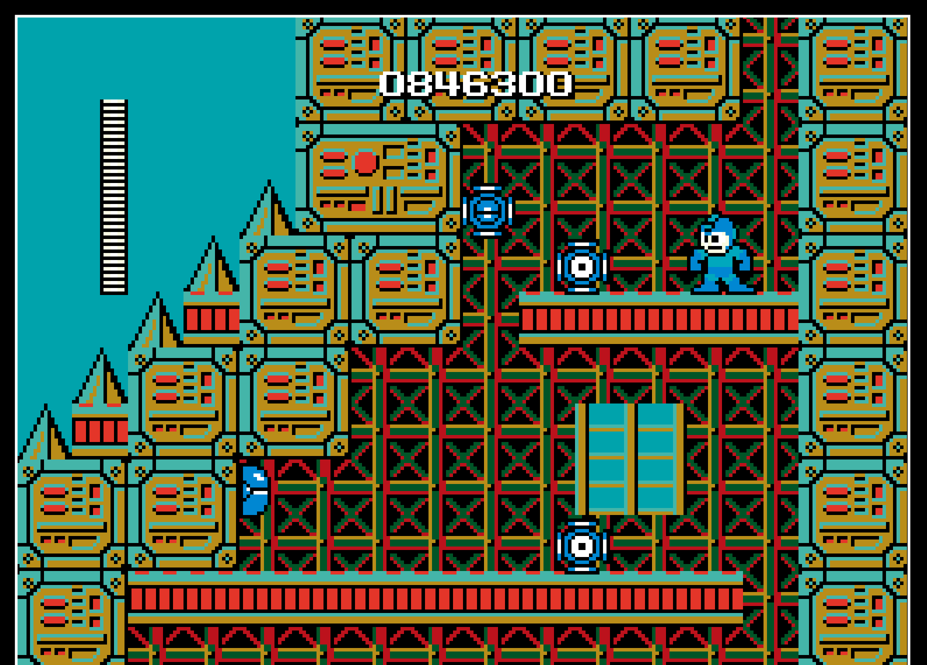
■ **LA MASCOTA DE NINTENDO** rompió moldes en 1985, sólo dos años después del estreno de la Famicom y como juego debut de la ya renombrada como NES en Norteamérica. Era el ejemplo a seguir de cara a lograr un éxito en aquella época, y para Capcom también suponía lanzar un título pensado para la consola del momento, y no algo basado en su provechosa carrera en los salones recreativos.

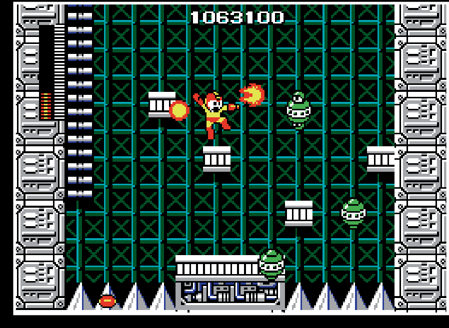
Con esta idea en mente, la dirección de la empresa decidió formar un equipo con gente joven y sin apenas experiencia para que aportase ideas frescas y "divorciadas" de su actividad habitual. Y de ahí nació *Mega Man*, fruto de las mentes de siete personas en el que siempre se ha destacado a Keiji Inafune como el que dio forma definitiva al héroe y lo trasladó del diseño en papel al sprite.

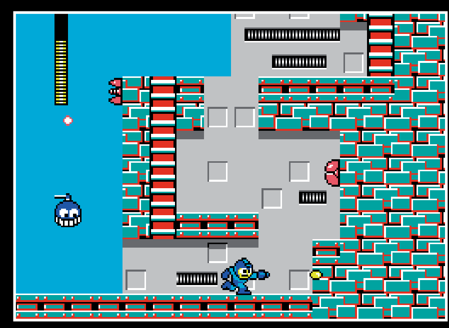
La influencia del manga y el anime sobre el apartado artístico era absoluta y así lo expresaba la portada japonesa del juego (de mayor calidad que la europea y la nefasta y cómica americana), pero lo más importante venía del apartado jugable. No sólo teníamos una producción en la que un personaje muy japonés iba sorteando peligros mientras saltaba de plataforma en plataforma, sino que había dos características que definían notablemente *Mega Man*.

➔ **UNA DE ELLAS ERA LA LIBERTAD** para escoger el orden en el que completábamos sus seis niveles. Decir que era un juego de mundo abierto sería pretencioso, pero era lo más parecido que había en aquel momento, principalmente en el panorama consolero. Y la segunda nota importante venía del hecho de adquirir el arma especial del enemigo final de cada fase al derrotarlo, detalle que condicionaba el desarrollo, ya que encontrar el orden apropiado facilitaba el camino en el resto de niveles. Porque sí, Mega Man disparaba y esta era una de las notas diferenciadoras con respecto a la mascota de Nintendo, que contaba con sus bolas









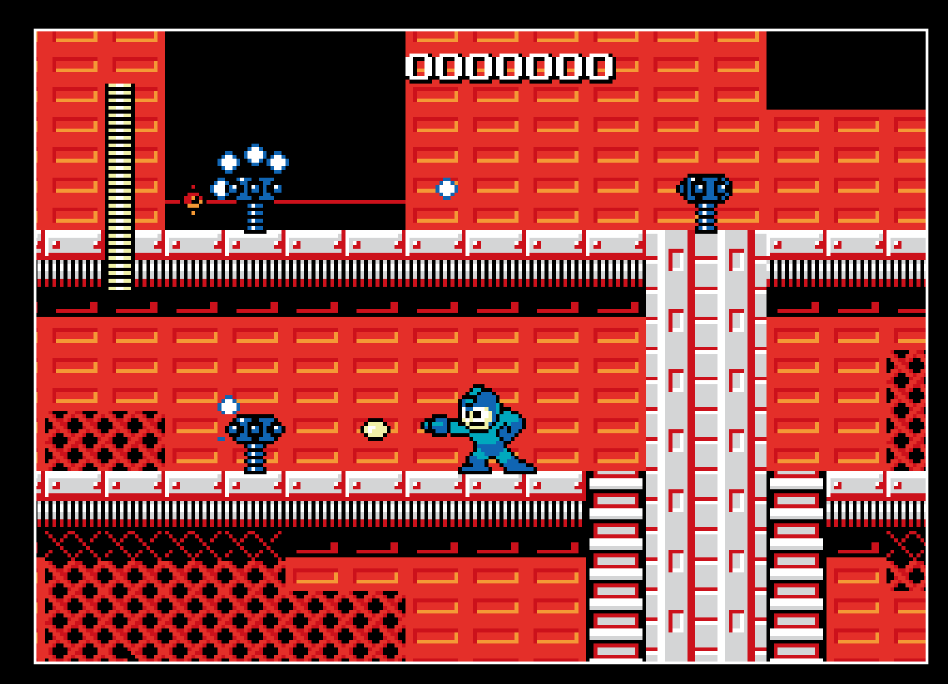
LÍMITES Y DIFICULTADES

La técnica de prolongar la vida de un videojuego a través de elevar su dificultad tuvo un buen exponente en *Mega Man*. Los 128 KB de su cartucho (aumentar el tamaño de la ROM era inasumible por cuestión de costes) obligaron a recortar de ocho a seis los jefes que daban razón de ser a cada fase con respecto al plan inicial, y el nivel final en el que acabábamos con el Dr. Wily repetía esquemas, diseños y elementos gráficos de otros escenarios, situación que también se vio en las fases "normales". Igualmente, los entornos y sus elementos presentaban cierto vacío y eran simples, detalles que confirmaban los impedimentos para haber diseñado un título de duración superior. Esta se situaba en torno a las tres horas jugando sin prisa, pero bien, a lo que había que sumar que no existía sistema de guardado, situación que obligaba a encontrar el momento para acabarse el juego del tirón.



de fuego, pero no hacía recaer sobre esa acción la gran porción de jugabilidad que sí le daba el robot azul.

Lo cierto es que el personaje del peculiar salto no impactó en su salida. Capcom todavía no tenía el valor de marca que sí alcanzaría poco después y las cualidades visuales y sonoras del juego no destacaban, por lo que sus notas no fueron relevantes (sobre todo en Japón) y las ventas no llegaron a explotar en ningún momento, si bien se convirtió en un título que acabó dando un buen resultado comercial con los años. ¿Qué hizo de *Mega Man* el mito que es hoy día? Quizá la perspectiva del tiempo nos ha permitido apreciar sus aportes a la jugabilidad en una época donde la copia de ideas comenzaba a ser escandalosa, pero hubo un detalle que lo introdujo en un imperecedero grupo de títulos que no se olvidan: su endiablada dificultad.



HISTORY RELOADED

TRES CARACTERES PARA HUNDIR UNA COMPAÑÍA



■ **SI HAY ALGO DE LO QUE NO PUEDE PRESUMIR SEGA** es de haber aprendido de sus errores. Los casos de Saturn y Dreamcast difieren bastante de sus dos primeras meteduras de pata y tuvieron sin duda un final muy injusto, pero los Mega-CD y 32X fueron consecutivos en el tiempo y acabaron como acabaron de manera totalmente merecida.

Nos remontamos a finales del año 93, cuando la rivalidad entre las máquinas de 16 bits de Nintendo y Sega se encontraba en máximos y esta última compañía veía peligrar su posición en Norteamérica y Europa. La futura llegada de juegos como *Donkey Kong Country* suponía un salto que Mega Drive no podía dar y, además, sistemas como la Jaguar de Atari eran una realidad hacia el siguiente paso generacional. La compañía del erizo azul decidió iniciar varios proyectos de hardware para encarar la situación y uno de ellos, apoyado por su exitosa división americana, fue de los que recibió luz verde: un add-on que permitiría alargar la vida de su negra consola, hacer económica la transición entre generaciones y proveer de juegos 3D a un mercado que había comenzado a demandarlos. Así nació la idea del 32X.



VIRTUA RACING DELUXE fue testigo del lanzamiento del 32X y uno de los mejores juegos que tuvo el sistema.

➔ EL DESARROLLO DEL ARTILUGIO recayó casi por completo sobre Sega América, mientras que sorpresivamente en Japón se dedicaban a avanzar con lo que sería la Saturn. 1994 fue utilizado como lanzadera para ambas plataformas a través de una potente campaña de marketing y comunicación, aunque preparada con un objetivo diferente en cada territorio: el 32X estaría enfocado al mercado americano y la Saturn sobre el japonés, dado el completo fracaso de Mega Drive en su país natal.

Ambas máquinas vieron la luz a finales de ese año, haciéndolo la primera en todo el mundo (a inicios del 95 en Europa) mientras que la segunda se quedaría en Japón, siguiendo la estrategia marcada. En nuestro continente, el add-on no tuvo ninguna oportunidad por el altísimo precio al que se lanzó (en España costaba 35.000 pesetas), pero en los Estados Unidos se marcó en 160 dólares y este no pareció resultar excesivo para una base de usuarios que había sufrido con el Mega-CD pero seguía confiando en Sega.

➔ EL 32X ERA, SOBRE EL PAPEL, un aparato ciertamente capaz. Presentaba

ALGO SE SALVÓ

Un total de cuarenta títulos bastante mediocres (entre ellos, seis que requerían además del Mega-CD) se editaron para el 32X, aunque no todos fueron un desastre. *Virtua Racing Deluxe* era una versión mejorada del juego que recibió Mega Drive y cercana a la recreativa, mientras que *Star Wars Arcade* replicaba con mucha exactitud la coin-op de 1993 (incluida su repetitiva jugabilidad) y *Virtua Fighter* hacía lo propio con lo que habíamos visto en los salones y después en Saturn. Los dos mejores ejemplos de juegos exclusivos para el sistema fueron *Knuckles' Chaotix* y *Kolibri*, el primero de ellos perteneciente a la saga Sonic y el segundo un shoot 'em up con la curiosa clase de pájaro como protagonista absoluto.



dos procesadores Hitachi de 32 bits como corazón del sistema, un procesador gráfico potente y una paleta de colores y memoria RAM superiores a la configuración de Mega Drive. Externamente adoptó su icónica forma de seta y se conectaba al puerto de cartuchos, ejerciendo de bypass cuando colocábamos un juego "normal" sobre él (salvo *Virtua Racing*, cuyo chip SVP impedía su funcionamiento) y lógicamente ejecutando el software propio al colocar sus cartuchos.

El caso es que, atendiendo a sus posibilidades teóricas y el trabajo realizado para difundir la idea, la demanda inicial en Norteamérica fue muy alta. De hecho, a Sega le resultó imposible atenderla (se vendió el medio millón de unidades que se colocó y se estima que podrían haber sido dos millones de haberlas suministrado) y muchos jugadores se quedaron sin el 32X en el momento de su lanzamiento. Esto provocó, en el medio plazo, un terrible efecto cuando comenzó el declive del producto porque el hardware se siguió fabricando con esas estimaciones y el software también siguió aquella tendencia.

➔ TRAS ESE PRIMER Y DURO GOLPE COMERCIAL por la falta de previsión, llegó el segundo y este fue directamente a los jugadores. La mayoría de los títulos que salieron para apoyar el add-on tenían una calidad por debajo de lo prometido, ya fuera en su apartado técnico o jugable, debido a la poca planificación que rodeó a todo el proyecto. Muchos juegos tuvieron que ser recortados en lo audiovisual, su extensión e incluso aspectos que tocaban la jugabilidad porque era imprescindible llegar a la ventana de lanzamiento, sin importar su grado de desarrollo.

EL 32X, EN VALOR ACTUALIZADO, SE LANZÓ A 330 BÁRBAROS EUROS

En consecuencia, y de manera muy rápida, el boca a boca hundió la plataforma en menos de año y medio. En 1996 sólo se publicó un título y Sega dio la orden de detener cualquier proceso que no tuviera que ver con Saturn, aunque ya antes las pocas third parties que habían apoyado el lanzamiento se habían retirado para programar para la recién salida PlayStation, la propia Saturn y la todavía por llegar Nintendo 64. La sensación de que la nueva y verdadera próxima generación llegaba con estas consolas había destrozado la estrategia de Sega, no sin restar un ápice a su propia responsabilidad por una planificación desastrosa.

➔ QUIZÁ HAYAMOS DRAMATIZADO EN EXCESO con el título de este artículo y cargado demasiado peso sobre el 32X con respecto al destino que correría Sega unos años después, sobre todo teniendo en cuenta el precedente del Mega-CD y la nefasta política que siguió la compañía en el lanzamiento de su Saturn (principalmente en los Estados Unidos), pero no cabe duda que la confianza de sus seguidores se esfumó tras ver el escaso apoyo que recibió el artilugio. Y si ni los propios fans de la empresa iban a mantener la fe sobre ella, menos lo harían los que sopesaban la compra de una nueva consola para cuando llegaran los 32 bits "de verdad". Una auténtica pena por lo que sufrió Sega con ello y el pato que Saturn y Dreamcast acabaron pagando.

RAREZAS DE TODO TIPO

Uno de los aspectos más embarazosos del 32X, además de su escasa y regular biblioteca de juegos, era la conexión con la Mega Drive. El aparato necesitaba de su propia fuente de alimentación y otro cable para conectar ambos dispositivos, y la señal de vídeo iba hacia el televisor desde el add-on. Si esto ya parecía un tanto caótico, la entrada del Mega-CD en la combinación añadía más cableado al asunto, ya que este llevaba igualmente una fuente de alimentación y al sacar audio en estéreo desde él había que contar con otras dos conexiones (los RCA clásicos por un lado y otra desde la salida de auriculares si teníamos la primera Mega Drive).



HABÍA UN PAR de elementos metálicos que ejercían de escudo y protección frente a interferencias y también una pieza de plástico para asentar la Mega Drive II. Vamos, un mecano en toda regla.

TELÉFONO ROJO
Yen te responde



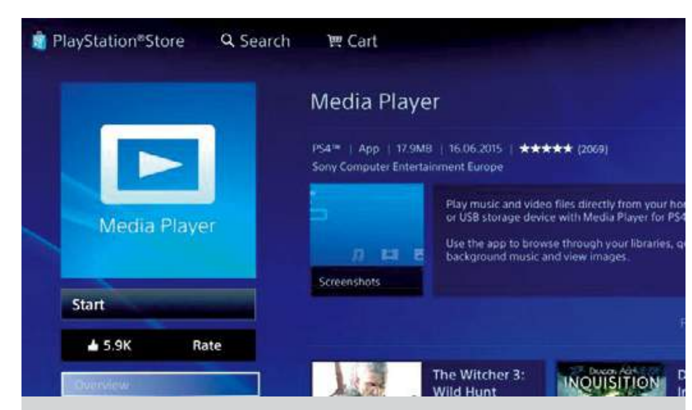
Con estas pintas de erizo venido a menos me he presentado en la Gamescom 2015. Como a nadie le importa ya Sonic, he pasado totalmente desapercibido una vez más.

Haciendo de PS4 una sala de cine...

@Buenas, Yen. Quería consultarte una duda sobre PS4, me gustaría adquirirla y necesito una ración de sabiduría, jejeje:

■ ¿En PS4 se pueden ver películas desde un pendrive o disco duro externo enchufándolo en el puerto USB? Es que miré en PlayManía hace tiempo y vi que no se podía. ¿En caso afirmativo que formatos soporta?

En PlayManía estaban en lo cierto. PS4 llegó sin la posibilidad de reproducir vídeos desde USB, pero Sony por fin ha lanzado la aplicación que lo permite, así que sí que puedes reproducir películas u otros contenidos de vídeo desde un USB en PS4. El problema es que el pen-drive en cuestión ,tiene que estar formateado en FAT, lo que nos impide cargar archivos de más de 4 GB. Puede no parecer un problema, pero muchas películas en 1080p ocupan bastante más que esos 4 GB. Para solucionarlo, puedes usar tu PC como servidor desde el que conectarte a PS4 y reproducir así lo que te dé la gana. Los formatos que soporta el nuevo Media Player de PS4 son: .mkv, .mp4, .avi, .avchd, .mpeg-2 TS y también contenidos de audio y música. Si tienes archivos en otros formatos, no te quedará más remedio que usar uno de los muchos convertidores de vídeo para pasarlos a alguno de los formatos que soporta PS4 que, por cierto, son unos pocos más que lo que podía reproducir PS3 (cosa que tampoco es muy difícil de superar). Sinceramente, Sony tiene mucho que mejorar en este sentido, ya que la aplicación y el formato FAT limitan demasiado la reproducción de vídeos.



LA APLICACIÓN MEDIA PLAYER DE PS4, disponible desde el pasado E3, por fin nos permite convertir nuestra consola en el centro de entretenimiento del salón, el lugar para jugar, ver películas, oír música...

■ Ahora una pregunta de un juego de PC, *Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy*, ¿tuvo éxito?¿Qué nota le disteis?¿Por qué no sacan una segunda entrega? Gracias por tu tiempo.

El juego salió en 2004 para PC y también para PS2 y Xbox. Sumando las ventas de las tres plataformas superó, por poco, el medio millón de copias vendidas en todo el mundo. En Hobby Consolas nos gustó bastante y se llevó un 88, destacando por la diversión de un planteamiento bastante original y abierto pese a tener un apartado gráfico bastante normalito. No parece muy probable que veamos una segunda parte, primero porque Midway cayó en bancarrota hace años y segundo porque ni cuando existían parecían estar muy por la labor.

Ismael de la Torre



PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY salió en 2004 con una propuesta jugable muy divertida gracias a los poderes kinéticos del prota. El cierre de Midway, el estudio creador, nos deja con pocas esperanzas de ver una segunda parte.

LA PREGUNTA DEL MES

¿Crees que Xbox One venderá tanto como PS4?

■ Hola Yen, viendo el E3 y la Gamescom parece que Xbox One está resurgiendo de sus cenizas. ¿Crees que conseguirá remontar a PS4?

La verdad es que el catálogo para lo que queda de 2015 es muy superior al de PS4 y en 2016 la cosa estará muy reñida, pero Microsoft ha perdido mucho tiempo y le va a resultar casi imposible llegar a las ventas que ha tenido PS4, especialmente en territorios tan "pro-Sony" como España, por ejemplo. **Beni Ramos**



¡HABLA CON YEN!

Escribe a:
■ telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es
El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigente sobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Sensor".
Participa en nuestra página: www.facebook.com/hobbyconsolas

...Y de GTA V un editor de vídeo

@ Yen, estoy indeciso, es verdad que ha sido el mejor E3 que he visto en mi vida, sobre todo para mi consola PS4. Las preguntas son:
■ ¿Qué me recomiendas comprar: el *Star Wars Battlefront* o *Fallout 4*? No soy muy fan de las sagas (o películas) de ambos juegos, pero me atraen.

« EL EDITOR DE VÍDEO DE GTA V LLEGARÁ A PS4 Y XBOX ONE ESTE VERANO SEGÚN LA PROPIA ROCKSTAR »

Son dos títulos completamente diferentes. *SW Battlefront* estará enfocado al juego online competitivo, con un apartado gráfico apabullante y todo el carisma de la saga galáctica. *Fallout 4* será menos potente en lo gráfico, pero tendrá una oferta jugable realmente completa y variada. Todo depende de tus gustos. Como me preguntas por los míos, te lo digo: *Fallout 4*.
■ ¿Cuándo saldrá el juego Prison Architect a iOS, PC, y creo que tambien en consola?
La versión alpha lleva disponible en Steam un par de años, como sabrás (y van por la versión 35 ni más ni menos), pero la versión final de este simulador de gestión de una cárcel está fechada para octubre. Las versiones de PS4 y Xbox One, que han prometido que también llegarán, aún no tienen fecha de salida.
■ ¿Me recomiendas *Until Dawn*? Es que no al final no sé si valdrá la pena.
Pues sí que te lo recomiendo. Valdrá mucho la pena aunque su estilo de juego, en plan peli interactiva como *Heavy Rain*, puede no ser del agrado de todos. Si te han gustado juegos como ése o como las aventuras gráficas de Telltale ni te lo pienses, no te defraudará.
■ ¿Sabes si estará disponible en PS4 y Xbox One el Rockstar Editor de GTA V?
Sí, Rockstar está trabajando para llevar, actualización mediante, el editor de vídeo que apareció en PC, también a las consolas de nueva generación (en PS3 y Xbox 360 ya han dicho que no es posible). Rockstar comentó que esperaban tenerlo listo para este mismo verano, así que no debe de quedar mucho para que podamos hacer nuestras propias películas en PS4 y Xbox One.
Roc Jou



PRISON ARCHITECT es un juego de gestión ambientado en una cárcel. Apareció en el 2015 como alpha y con su crowdfunding (al margen de Kickstarter u otras plataformas) ha conseguido vender más de un millón de copias. La versión final se espera para octubre en PC.

Para cuándo una rebaja de Wii U

@ Hola Yen, calurosos saludos desde la Costa del Sol. Ahí van un par de dudas, a ver si te leo desde la playita:
■ ¿Cuál es la verdad sobre la ayuda de Sony en la financiación de *Shenmue III*? Hay mucha confusión al respecto sobre si será exclusivo o no y si saldrá en Xbox One.
Cierto es que hay mucha confusión, así que trataré de poner sobre la mesa lo que sabemos para tratar de aclararnos. Yu Suzuki ya ha confirmado que el apoyo financiero de Sony se limita a la versión del juego en PS4 y a labores de marketing y promoción del juego. Lamentablemente, eso no aclara si finalmente será exclusivo de PC y PS4 o si llegará también a Xbox One. Viendo casos parecidos, como el de Microsoft aportando dinero para *Rise of the Tomb Raider*, es probable que con *Shenmue III* acabe pasando igual y terminemos viendo el juego en la nueva consola de Microsoft, como ha pasado con las aventuras de Lara en PS4. Aún es demasiado pronto para saberlo con seguridad, así que habrá que esperar unos pocos meses más para salir de dudas. ▸▸

vuestra OPINIÓN



A favor de los juegos digitales

Carlos84

No acabo de entender qué problema tiene la gente con los juegos digitales. A mí me resulta mucho más cómodo tener una biblioteca digital desde la que cargar todos mis juegos sin necesidad de cambiar el disco y esas cosas. Además, al menos en PC, los precios son mucho más competitivos. Otra ventaja es que sabes que si el juego falla siempre podrás volver a bajarlo, mientras que en los juegos físicos si se te ralla el disco está acabado, no hay nada que hacer. Entiendo que haya gente coleccionista a la que le guste comprar ediciones limitadas de sus juegos favoritos, pero no le veo el sentido a llenar tu casa con ediciones normales que no son más que cajas de Blu-Ray con la portada del juego de turno. Además, hay muchos juegos indie que no hubieran sido posibles sin la posibilidad de la distribución digital y ya solo por eso merece la pena el mundo digital al que parece que va encaminada la industria.

COLABORADORES BORN TO PLAY HOBBY CONSOLAS

Yen: Comparto tu opinión en muchos sentidos, como el tema de la comodidad de no tener que cambiar de disco o, especialmente, el de los juegos indie que nos habríamos perdido si sólo existiese el formato físico. El precio de lo digital tiene que cambiar en las consolas porque, a día de hoy, y con el mismo precio, prefiero seguir coleccionando cajas, por mucho que sean insulsas.

vuestra OPINIÓN

¿Era necesario un Kickstarter?

Antonio Vedia Baena

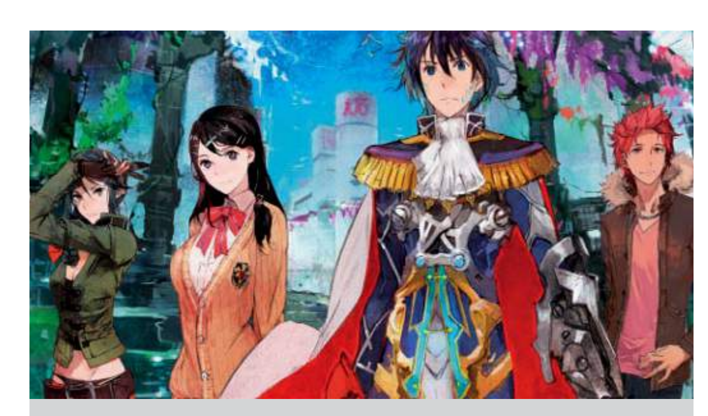
Hola Yen. Soy un lector veterano que te sigue desde que estrenaste tu chaleco negro y tu bandana roja. Hoy quiero opinar sobre *Shenmue III*. Soy fan de la saga y aún conservo mi Dreamcast para rejugarlos. Ahora bien, hay algo que no entiendo. Sabiendo lo que cuesta hoy día desarrollar un videojuego (véanse las cifras de *The Witcher 3* o *Destiny*), me pregunto hasta qué punto son decisivos los 6 millones de dólares recaudados a través de Kickstarter, ya que se quedan muy por debajo del coste medio que suele tener una producción de estas características. Puesto que ya se intuía que Sony iba a participar en el proyecto, no veo la necesidad de que se pida a la gente que ayude a financiarlo mediante crowdfunding teniendo en cuenta que su peso específico será relativo en comparación con el coste total. ¿No será una maniobra para tantear el terreno y de paso rebañar unos milloncejos? Lo importante es que *Shenmue III* salga adelante de una forma o de otra y tengo confianza en que estará a la altura.

Yen: La verdad es que suena exactamente a eso, a un tanteo del terreno para comprobar si los usuarios estaban interesados en *Shenmue III*. Los 6 millones, por mucho que Yu Suzuki nos venda la moto, nunca mejor dicho, no supondrán mucha diferencia en el resultado.



Leí que había un proyecto sobre un aparato que podría conectar nuestras viejas consolas a TV HD, ¿qué sabes de eso?
La oferta en este sentido en tan amplia que no sé qué recomendarte. Hay adaptadores para conectar las consolas a través de HDMI, consolas en las que podemos poner cartuchos de varias de nuestras antiguas consolas en HD (como Retro Trio, por ejemplo) o proyectos, como el que mencionas (hay varios en marcha) para hacer lo mismo. Incluso hay algunos que prefieren usar antiguos televisores para que la experiencia sea totalmente fiel a la original.

Quisiera pillarme una Wii U, pero me sigue pareciendo cara. ¿Hay bajada de precio a la vista? Por último, ¿sabes cuánto mas o menos es el coste de fabricación de la consola? Es que siento curiosidad por saber cuánto encarece el producto la tableta,que no es que se aproveche demasiado. Un saludo.
Hace un par de años se calculaba que cada Wii U le costaba a Nintendo unos 228 dólares, pero pasado todo este tiempo seguro que ahora les cuesta menos hacerla. No hay dato sobre cuánto les cuesta el GamePad en cuestión aunque es uno de los elementos más caros de la consola, de eso no hay duda. Tampoco hay ninguna bajada de precio anunciada en el horizonte aunque teniendo en cuenta la aparición de NX no me extrañaría nada ver una rebaja de Wii U de cara a estas próximas navidades.
Miguel Navarrete



SHIN MEGAMI TENSEI X FIRE EMBLEM cumplirá el sueño de muchos jugadores al unir dos de los mejores RPG de los últimos tiempos. Llegará, aún sin una fecha concreta, a lo largo del 2016 a Wii U.

Pregunta difícil que no lo es tanto

@Hola Yen, ya sé que esta pregunta puede ser un poco difícil pero es una duda enorme que tengo:
En 2016 va a salir *Genei Ibun Roku X FE*, un crossover entre *Shin Megami Tensei* y *Fire Emblem* en Wii U, pero ¿para jugarlo necesito haberlo hecho antes con los juegos de ambas sagas? Un saludo máquina.
Pues todo lo contrario, está chupada. Como es habitual en estos casos, el juego nos pondrá en la piel de un grupo de nuevos personajes en un universo, digamos paralelo, con una historia distinta a la de ambas sagas. Así que no, no hará falta. También como siempre, si conoces ambas sagas sacarás más jugo a la aventura, más si cabe tratándose de un RPG.
Orio Darnés

Bisexuales en un juego bi-versión

@Hola Yen, tengo unas cuantas preguntas, espero que puedas responderlas:
¿Dirías que *Resident Evil Revalations 2* para PS Vita es un buen juego portátil? Me refiero a que tenga pequeñas misiones con varios puntos de guardado para partidas rápidas, como ocurrió con *Revelations* de 3DS.
El ritmo de juego es parecido, aunque la duración de los episodios es algo mayor que en el juego original, por lo que las partidas tienen que ser un poco más largas si te lo quieres pasar de una vez. Los puntos de guardado son bastante frecuentes, así que tampoco es problema dejar la partida y retomarla más adelante.

> « LA SEXUALIDAD DEJA DE SER TABÚ, COMO PRUEBAN LAS RELACIONES GAYS EN GENEI IBUN ROKU X FE »

Ahora tengo dos dudas de *Fire Emblem Fates*. ¿Qué opinas de todas las novedades que incluye este nuevo título que, de primeras, parecen no encajar con la serie? ¿qué hay que hacer para conseguir al personaje bisexual? ¿Aparece inevitablemente o habrá que buscarlo y tomar alguna decisión? Muchas gracias.
La verdad es que tanto el nuevo sistema de creación de una base y sus posibilidades online (muy al estilo de The Phantom Pain) como el hecho de que el juego llegue en dos versiones diferentes son novedades importantes, pero no creo que no encajen con la serie o que sean tan diferentes que vayan a cambiar lo que el juego será en su esencia, un RPG de carácter táctico. En cuanto a lo



de los personajes bisexuales habra dos: Shara y Zero, cada uno en una de las dos versiones que tendrá el juego. Básicamente, habrá un sistema de relaciones y matrimonios al estilo del *Awakening*, y gracias a la posibilidad de personalizar el avatar podremos tener relaciones gays con Shara si escogemos una mujer en la versión Birthright y con Zero si escogemos un hombre en la versión Conquest. Shara será hija de Tsukuyomi, un personaje que aparecerá en el capítulo 8 de Birthright, por lo que antes habrá que casar a sus padres. Zero, en cambio, aparecerá tal cual en Conquest. Parece que, por fin, las relaciones homosexuales y bisexuales dejan de ser un tabú en la industria, del videojuegos gracias a títulos como *Shin Megami Tensei X Fire Emblem* o nuestro queridísimo *Mass Effect*, que además son dos juegazos.
Sheik

A vueltas con Konami y Kojima

@Aloha de nuevo familia Lee de la revista Hobby Consolas (gracieta basada en la franquicia *Double Dragon*). Bromas aparte, mi persona se deja caer de nuevo por aquí. Empecemos:

■ Menudo coitus interruptus hemos padecido a raíz de la cancelación del que hubiera sido, pongo la mano en el infierno, una joya, o sea *Silent Hills*. Una niebla espesa opaca la posibilidad de que podamos deleitarnos con un nuevo título a corto plazo, sin embargo los sueños, o en este caso pesadillas, pueden cumplirse, ¿no?

Claro que sí, la esperanza es lo último que se pierde y, aunque perjuraron enrabietados que nunca volverían a intentarlo, Kojima y Del Toro ya han comentado que van a volver a intentar hacer un nuevo juego. Les gustaría hacer uno que, según sus propias palabras, aproveche el potencial interactivo de los videojuegos, como hacía el primer *Metal Gear* en la mítica pelea con Psycho Mantis. Eso sí, como dices, no parece que vayamos a ver semejante delicia pronto.

■ ¿Qué creés que sucederá con Konami en el futuro al no contar con Hideo Kojima entre sus filas?, ¿se decantarán por producir juegos anuales clónicos de sus grandes sagas?

Konami no parece que le esté dando tanta importancia a la pérdida de Kojima, seguramente por no mostrar debilidad. Están encantados con los otros negocios de la compa-



LA BATALLA CON PSYCHO MANTIS EN METAL GEAR SOLID es una de las más memorables en la historia del videojuego. El juego leía nuestra memory card, activaba la vibración para mover el mando...



LOS VHS QUE REGALABA HOBBY CONSOLAS causaron furor en su día. Todavía hay usuarios, como Retro boy & girl, que muestran orgullosos su colección en Internet. No me extraña, es muy difícil encontrarlos.

ñía y los réditos que les dan las plataforma móviles. Puede que les parezca que sin Kojima van a mantener el nivel, pero lo dudo mucho. No creo que caigan en la "trampa" de las entregas anuales, pero tendrán muy difícil mantener el nivel de las producciones de Hideo.

■ Supongo que sois conscientes de que hicisteis feliz, hace ya más de una década, a un servidor con el material audiovisual (avances de juegos tanto de la SNES como Sega) en VHS. A los hechos me remito, ya que aún poseo varias cintas y desearía hacerme con las demás, pero desconozco dónde puedo encontrarlas. Se despide Puni and happy holidays.

Buff, qué tiempos. La verdad es que aquellas cintas encandilaron a todo el mundo, nosotros incluidos. Ahora está la web, que os surte de cientos de vídeos. Encontrar las cintas es más difícil que revelar mi identidad secreta y sólo las podrás hallar en mercadillos, rastros y cosas similares. Eso si tienes mucha suerte, claro.

Iván García, Puni

Destripando la Gamescom 2015

@¿Cómo lo llevas Yen? Entre el E3 y la Gamescom no paramos de saber más de los grandes juegos que llegarán en 2015 y 2016. Tengo unas preguntas sobre la pasada feria de Colonia:

■ Viendo *Mirror's Edge Catalyst* parece que vamos a tener un verdadero juegazo, ¿no crees?

Pues sí. Jugable y técnicamente tiene una pinta bestial. Lo único que me gustaría saber es cómo será su mundo abierto y que opciones nos dará. Por cierto, habrá que ver si el juego vende como merecía la primera parte o no.

■ ¿Qué ha pasado con algunos juegos de Microsoft como *Gears of War 4*, *Inside* o *Below*?

Es cierto que hace mucho que no sabemos nada de dos de los juegos indie más prometedores de Xbox One, *Inside* y *Below*, pero los hemos visto en alguno de los vídeos carrusel de id@xbox tanto en el E3 como en la Gamescom así que yo no temería por ellos. Sabremos más en pocas semanas. En cuanto a *Gears 4*, sí que me ha defraudado no ver nada nuevo en la Gamescom después del tibio estreno del E3, pero parece que Microsoft está centrada en vendernos la remasterización de la primera entrega, así que tendremos que esperar para saber más de la nueva.

■ ¿Cómo se te ha quedado el cuerpo tras ver el traáiler gameplay de *Scalebound*?

Pues me he quedado encantado, como la mayoría de los que lo vieron. Todo me estaba chiflando, pero el anuncio de que tendrá modo cooperativo para 4 jugadores me ha dejado totalmente "hypeado". Tiene pinta de bombazo "made in Kamiya".

■ ¿Qué narices es eso de que la nube multiplicará por 20 la capacidad de Xbox One para jugar a *Crackdown 3*?

Es un dato que parece bastante difícil de creer. Primero porque no ha sido necesaria la nube para ver entornos 100% destructibles como en *Red Faction Guerrilla* y segundo porque 20 veces parecen demasiadas. Es un anuncio que puede ser todo un acierto para Microsoft o volverse en su contra y provocar los "memes" del respetable si al final la cosa no es para tanto. Ya veremos pero, hoy por hoy, lo veo más una estrategia de marketing que una realidad palpable.

■ Y por último, ¿va a ser *The Phantom Pain* el juego del año?

Me resistía a creerlo habiendo en la nómina de lanzamientos joyas como *The Witcher 3*, *Bloodborne* o *Fallout 4*, pero lo nuevo de Kojima tiene bastantes papeletas para ser el GOTY. Yo creo que la pelea estará entre *TPP* y *Fallout 4*.

El bollo suizo



SCALEBOUND HA SIDO UNO DE LOS BOMBAZOS DE LA GAMESCOM gracias a su nuevo vídeo, en el que hemos podido ver el juego en movimiento. Tiene una pinta alucinante, sobre todo el cooperativo.

¡QUÉ ME DICES!

Estas son las cartas y mails más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todas ellas son ciertas:

@Yen, ¿por qué la Gamescom se celebra en Colonia y no en Los Ángeles?

Yen: Ya, yo pienso igual. Es que así nos lían. Primero el E3 en Los Ángeles y ahora la Gamescom en Colonia. Que se pongan de acuerdo y hagan todas las ferias en Albacete.

@Sé que la pregunta parece de tontos pero ¿el Minecraft de Windows 10 va a estar solo disponible para los usuarios de Windows 10?

Yen: Pues sí, es lo que tiene el que sea una edición para Windows 10. Pasa un poco como con Minecraft en PS4 que, no te lo vas a creer, solo vale para la PS4, por ejemplo. Lo que sí que levanta dudas es si tendremos que volver a pagar por el juego para pillar la versión de Windows 10. La respuesta es no.

@Yen, ¿a que el juego xxxxxxx es muy xxxxx? Es que un amigo no se lo cree, es un xxxxxx.



Yen: Siempre he querido rellenar a mi aire una de vuestras preguntas del ¡qué me dices! así que allá va mi interpretación: "Yen, ¿a que el juego -Star Wars Battlefront- es muy -de Star Wars-? Es que un amigo no se lo cree, es un -Chewbacca-". Y ahora mi contestación: tu colega no solo es un Chewbacca, también es un poco Ewok.

PREESTRENO

LOS JUEGOS MÁS POTENTES QUE ESTÁN A PUNTO DE LLE



PÁGINA 100

FORZA MOTORSPORT 6. Que los amantes del motor se coloquen en su posición de la parrilla de salida: ¡pronto podrán conducir el simulador de coches más realista!

PÁGINA 102

SUPER MARIO MAKER. Mario cumple 30 años y lo celebra con un título original, que destacará por incluir herramientas para crear y compartir tus propios niveles.

PÁGINA 96

FIFA 16

El amo del deporte rey ya tiene asegurados algunos de los fichajes de esta temporada: fútbol femenino, nuevas ligas, cientos de ajustes en el sistema de control, I.A. y otras áreas, nuevas opciones para Ultimate Team... y mucho, mucho más.

EN ESTE NÚMERO...

El final de agosto marca el regreso de las ligas de fútbol, y por eso *FIFA* y *PES* acuden fieles a su cita anual. Esta vez junto a Super Mario, que está de cumpleaños, y los coches de *Forza Motorsport 6*.





1 AL DÍA. Además de mejorar la jugabilidad, FIFA 16 incluirá nuevos detalles, como el espray en los lanzamientos de falta.



2 DRAFT EN FUT. En este nuevo modo de *FIFA Ultimate Team* tendremos que jugar con un equipo de jugadores aleatorio.



3 MUJERES AL PODER. Una gran novedad será la inclusión de las mejores selecciones femeninas del mundo por primera vez.

■ 24 de septiembre ■ EA Sports ■ Fútbol

FIFA 16



Nos encanta el Tour, la Fórmula 1, Moto GP o el Campeonato del Mundo de Baloncesto, pero si el verano tiene algo malo es que casi no hay fútbol. Menos mal que *FIFA 16* está al caer.

■ **EL MERCADO DE FICHAJES** está dando sus últimos coletazos y EA Sports no quiere ser menos y piensa reventar el mercado. Por un lado han fichado 12 selecciones femeninas, entre ellas la española, para que compitamos online y offline. Gráficamente también incluirá mejoras, como nuevas animaciones, modelos más realistas, más celebraciones o nuevos efectos climatológicos, como las niebla, por ejemplo.

Lo que más nos interesa, sin embargo, son las mejoras jugables. En defensa podremos hacer nuevas entradas a ras de suelo e incluso cancelarlas a mitad de camino si vemos que nos vamos a ganar la expulsión o a dejar al delantero solo. EA también ha prometido que los porteros se comportarán de un modo más realista, aunque eso tendremos que verlo. En el centro del campo habrá más intercepciones y nuestros compañeros intuirán mejor por dónde se desarrollará la jugada para montar contragolpes o replegarse.

→ **LOS NUEVOS REGATES SIN BALÓN** pondrán la guinda en ataque, mejorando las opciones de la delantera, así como los nuevos centros a la espalda de la defensa o nuevos chuts, en los que la parte de la bota con la que disparemos será más determinante que nunca. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

La entrega de este año incluirá mejoras en todas las partes del campo, con detalles que nos han encantado pero queremos novedades en el modo Carrera ya.



FIFA 16 HARÁ GALA de mejoras en las tres zonas del campo: ataque, centro y defensa (porteros incluidos).

¡OJO AL DATO!



Aprendiendo del mejor

MESSI FUE EL MODELO PARA LOS REGATES

FIFA 16 estrenará los regates sin balón, con amagos de cuerpo y pequeñas fintas. Para hacerlos lo más realistas posibles, EA Sports ha grabado al jugador que más y mejor los hace en el mundo: Leo Messi.

FIFA 16 PULIRÁ UNA FÓRMULA QUE DE POR SÍ YA ES TREMENDAMENTE BUENA



EL NUEVO DISEÑO DE FUT hará que cada tipo de cromo tenga una forma distinta según sea normal, raro, de leyenda...

EL APARTADO GRÁFICO volverá a dejarnos flipando, con unos futbolistas que cada vez se parecen más a los reales.

LEO MESSI ha ganado el triplete con el Barcelona y tiene 4 balones de oro, pero ya tiene más portadas de *FIFA*.

LAS CLAVES



1 ANIMACIONES. Se han aumentado notablemente, para que el movimiento de los jugadores se sienta más natural que el año pasado.



2 EDITOR. Para arreglar las "licencias" falsas, la versión de PS4 permitirá importar imágenes y patrones de colores para las camisetas.



3 LICENCIAS. Konami se ha marcado un puntazo al adquirir la Eurocopa 2016, que se unirá a la Liga de Campeones o la Libertadores.

17 de septiembre ■ Konami ■ Deportivo

PRO EVOLUTION SOCCER 2016

Gameplay

Tras salir el año pasado de una larguísima lesión, el PES Team aspira esta temporada a pelear duro por el título liguero.

■ **EL AÑO PASADO,** coincidiendo con su salto a la nueva generación, *Pro Evolution Soccer* recuperó mucha de su esencia, con la mejor entrega desde el mítico *PES 6*. Sabiendo que esa base ya era buena, esta temporada el estudio se ha dedicado a pulir detalles para que el once titular funcione como un reloj. Nosotros hemos jugado la demo de la Gamescom y nos ha dado muy buena espina. En especial, nos han gustado la fluidez de los regates en corto y las nuevas animaciones, que hacen que los pases y los centros se sientan más naturales, así como que los jugadores puedan perder el equilibrio y resbalarse.

→ **EL SISTEMA DE COLISIONES** también ha recibido un empujón, lo que ayuda a que los forcejeos y las luchas aéreas sean más satisfactorios. Eso sí, hay contactos que, visualmente, se sienten muy toscos. Aparte, se ha mejorado la IA y se han hecho mejoras en los pequeños detalles.

Los modos de juego más destacados volverán a ser la Liga Master y MyClub, pero ambos estarán reestructurados y tendrán comentarios adicionales de los comentaristas, que volverán a ser Carlos Martínez y Julio Maldonado. Sin embargo, lo que más pone de manifiesto lo en serio que se lo ha tomado Konami con esta entrega es la adquisición de la licencia de la Eurocopa. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

La saga cumple veinte años y lo va a celebrar volviendo a competir a un alto nivel.



LA CÁMARA tendrá un tono muy televisivo, de modo que el ángulo se inclinará dinámicamente en función de dónde esté el balón.

■ LA LICENCIA DE LA EUROCOPA 2016 DENOTA LO EN SERIO QUE SE LO HA TOMADO KONAMI ■

EL ESTADO DEL CÉSPED influirá notablemente en los partidos. No sólo podremos ajustar la altura, sino que la climatología será dinámica, lo que afectará a la velocidad del balón.

LAS CELEBRACIONES serán una de las grandes novedades de esta entrega. Por primera vez en la saga, podremos elegir entre diferentes formas de expresar nuestra alegría tras marcar un gol.

■ 18 de sept. ■ Microsoft ■ Velocidad

Tráiler

FORZA MOTORSPORT 6

Turn 10 Studios saca del garaje su nueva bestia del motor, un título que continuará la línea ascendente de la saga...

■ *FORZA MOTORSPORT 5* FUE UNA DE LAS MEJORES EXCLUSIVAS en el lanzamiento de Xbox One, a pesar de ser la piedra de contacto con la nueva generación de Microsoft y contar con una oferta de contenido algo escueta. Ahora, con la máquina bien rodada, Turn 10 Studios está culminando una entrega infinitamente superior en todos los frentes. Sirvan de ejemplo los 450 vehículos que incluirá (como el nuevo Ford GT), todos recreados al milímetro para que los disfrutemos en el modo Forzavisión. Y eso es el principio.

→ SU MODO INDIVIDUAL PROMETE DEJAR MÁS DE 70 HORAS de juego, aglutinando las competiciones en torno a momentos históricos del mundo del motor, como el pique Ford-Ferrari en las 24 horas de Lemans. Además, incluirá un total de 24 localizaciones (las 15 de *Forza 5* más 9 nuevas, como Daytona o Rio de Janeiro). Por si fuera poco se han incluido dos elementos muy solicitados por los fans: carreras nocturnas (tanto en estadio con iluminación artificial como completamente a oscuras) y con lluvia, que estará genialmente recreada y afectará a la conducción. ¿Más mejoras? Las carreras albergarán ahora un máximo de 24 vehículos (sin resentir los 1080p y 60 fps), con Drivatares más reales, gráficos aún más detallados... Va a ser la bomba. HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

El simulador estrella de Microsoft volverá reforzado en otros los frentes. No habrá mejor juego de velocidad estas navidades.

LAS CLAVES



1 SIMULACIÓN. El delicioso control seguirá siendo una de sus bazas, que tendrá aún más matices por novedades como la lluvia.



2 ENORME. Más de 450 vehículos, circuitos en nuevas localizaciones, 70 horas de campaña individual, personalización y mucho más.



3 NOVEDADES. Podremos ajustar la dificultad de las carreras con desafíos extra, como no cometer fallos, que nos darán más XP y pasta.





EL EFECTO DE LA LLUVIA estará muy logrado, e incluso se generarán charcos en el asfalto, que afectarán incluso al control (y lo notaremos en las vibraciones).



EL GARAJE DE FORZA 6 va a contar con 450 vehículos. Todos se podrán conseguir dentro del juego, sin microtransacciones.





Tendrá edición limitada

XBOX ONE SE VISTE DE GALA PARA FORZA 6

El 18 de septiembre, con motivo del lanzamiento del juego, Microsoft va a lanzar una edición limitada de Xbox One más el juego. Será una consola con 1 TB de almacenamiento, de color azul y con el emblema de la saga (y con el mando a juego, claro).

LAS CARRERAS NOCTURNAS van a ser otra de las grandes novedades del juego. En algunas no habrá iluminación artificial.



FORZA 6 PROMETE LLEVAR LA SIMULACIÓN A UN NUEVO NIVEL CON SUS NOVEDADES

LAS CLAVES



1 **CREA** todos los niveles que se te ocurran con un interfaz sencillo y directo, que explota el Gamepad. Y los podrás compartir online.



2 **APARIENCIAS.** Podrás crear tus niveles con el aspecto de *Super Mario Bros*, *SMB3*, *Super Mario World* o *New Super Mario U*.



3 **MODOS.** El juego trae 100 niveles en el disco, y modos como el reto Mario 100 (que elige 100 niveles aleatorios entre los creados).

11 de sept. ■ Nintendo ■ Plataformas



SUPER MARIO MAKER

La filosofía crea, juega y comparte llega a los plataformas de Super Mario, a tiempo para celebrar su trigésimo aniversario.

■ **MUY POCOS PERSONAJES HAN CUMPLIDO 30 AÑOS** y siguen tan en forma como el fontanero Super Mario. Este mes de septiembre es su cumpleaños, y Nintendo lo va a celebrar con un título especial y distinto. Y es que *Super Mario Maker* es un plataformas 2D con 100 niveles que, además, incluye las herramientas necesarias para que los jugadores creen los niveles con los que siempre han soñado. Todo con un interfaz sencillo, directo y que aprovechará muy bien el Gamepad para que sea posible crear un nivel "decente" en menos de 5 minutos.

→ ESTE EDITOR NOS PERMITIRÁ ELEGIR ENTRE 4 ASPECTOS GRÁFICOS, *Super Mario Bros., SMB3, SM World* y *New SMB*, así como la ambientación del nivel (castillo, acuática, cueva...). Después, usando la pantalla táctil del Gamepad podremos editar el terreno, situar las plataformas, enemigos, power-up, e incluso fijar su movimiento. No estarán todos los elementos del universo Mario, pero sí los más importantes. Una vez creado el nivel -y superado por nosotros- podremos compartirlo online, sin olvidar que podremos probar los de otros jugadores, con herramientas de búsqueda que nos permitirán probar los mejores, los más nuevos... HC

→ PRIMERA IMPRESIÓN

El espíritu *LittleBigPlanet* se fusiona con la jugabilidad de los *Mario* 2D para crear una experiencia tan divertida como infinita.



TODOS LOS ENEMIGOS, power-up y demás elementos que pongamos en el nivel se adaptan al "look" de Mario que hayamos elegido (entre los 4 disponibles), aunque ese personaje no existiera en el juego original.

¡OJO AL DATO!





Tres ediciones distintas
CON CONSOLA, AMIIBO, LIBRO... ¡TÚ ELIGES!

Super Mario Maker va a contar con 3 ediciones. La "estándar" incluye el juego con un libro de arte; la "limitada" incluye lo mismo más un amiibo de Mario 30 aniversario, mientras que la "premium" incluye todo lo anterior más una Wii U negra.



CREAR UN NIVEL ES FÁCIL, INTUITIVO Y HASTA RÁPIDO



PARA COMPARTIR un nivel será necesario haberlo jugado antes y llegar a su meta.



LOS AMIIBO nos permitirán utilizar otros personajes. Si no tienes, supera el reto 100 Mario para desbloquearlos...

Agenda

TODOS LOS LANZAMIENTOS Y EVENTOS QUE SE AVECINAN

AGOSTO

28



Wii U

DEVIL'S THIRD. Lo nuevo del siempre polémico Tomonobu Itagaki (*Ninja Gaiden*, *DoA*...) llega en exclusiva a Wii U tras un accidentado desarrollo.



PS4

UNTIL DAWN. Elige tu propia aventura, o quién sigue vivo en al más puro estilo cine slasher: un asesino en serie, unos chavales en una cabaña...

28

28

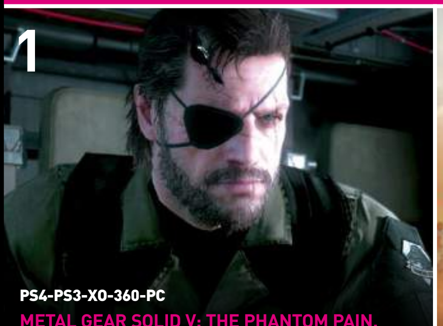


PS4-XO

DISHONORED: DEFINITIVE EDITION. Uno de los juegos más laureados de PS3 y 360 revive en sus sucesoras con gráficos remozados, todo su DLC...

SEPTIEMBRE

1



PS4-PS3-XO-360-PC

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN. Keep you waiting, huh? Big Boss protagoniza uno de los títulos clave de esta generación y que, además, supone la salida de Kojima de Konami.



PS4-XO-PC

MAD MAX. Tras la soberbia película, llega la hora de sentir la velocidad y la adrenalina en este post-apocalíptico mundo abierto.

4

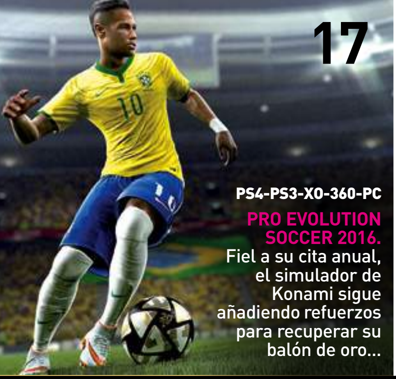
11



Wii U

SUPER MARIO MAKER. El fontanero cumple 30 años saltando y lo celebra con un título que te permitirá crear los niveles de tus sueños.

17



PS4-PS3-XO-360-PC

PRO EVOLUTION SOCCER 2016. Fiel a su cita anual, el simulador de Konami sigue añadiendo refuerzos para recuperar su balón de oro...

24



PS4-PS3-XO-360-PC

FIFA16. Con el fútbol femenino como uno de sus fichajes estrella para este año, el "rey" del deporte rey vuelve con toda su artillería lista para arrasar.

25



PS4-PS3-PC

SAINT SEIYA: SOLDIERS SOUL. Los sufridos Caballeros del Zodíaco vuelven con un nuevo juego de lucha que recreará la serie mejor que nunca.

Y PRÓXIMAMENTE...

•One Piece Pirate...	PS4-PS3-Vita-PC	28 de agosto
•Onechambara Z2	PS4	28 de agosto
•Lost Dimension	Vita	28 de agosto
•Recreated ZX Spectrum	iOs-Android	agosto
•Disney Infinite 3.0	PS4-PS3-XO-360-WiiU	4 de sept.
•Nobunaga's Ambition	PS4-PS3-PC	4 de septiembre
•Etrian Mystery Dungeon	3DS	4 de septiembre
•Danganronpa Another...	Vita	4 de septiembre
•Hatsune Miku Project...	3DS	11 de septiembre
•La visita	Cine	11 de septiembre
•Destiny: El Rey de...	PS4-PS3-XO-360	?

•Mighty No. 9	Todas	18 sept.
•Rodea The Sky Soldier	3DS-WiiU	25 sept.
• Skylanders...	PS4-PS3-XO-3DS-WiiU	25 sept.
•LEGO Dimensions	PS4-PS3-XO-360-WiiU	27 sept.
•NBA 2K16	PS4-PS3-XO-360-PC	29 de sept.
•Madrid Games Week	Feria	2-4 de octubre
•Samurai Warriors...	PS4-PS3-Vita-PC	2 de oct.
•Hitman: Agente 47	Cine	2 de octubre
•Fallout Anthology	PC	2 de octubre
•Animal Crossing: Happy...	3DS	2 de octubre
•Uncharted Nathan Drake Col.	PS4	7 de octubre

•Rainbow Six Siege	PS4-XO-PC	13 de octubre
•Dragon Quest Heroes	PS4-PS3-Vita	16 de octubre
•Tales of Zestiria	PS4-PS3-PC	16 de octubre
•DBZ Extreme Boutoden	3DS	16 de octubre
•Guitar Hero Live	PS4-PS3-XO-360-WiiU	30 de oct.
•Assassin's Creed Syn...	PS4-XO-PC	23 de oct.
•Hotel Transilvania 2	Cine	23 de octubre
•Halo 5: Guardians	Xbox One	27 de octubre
•CoD Black Ops III	PS4-XO-PC	6 de noviembre
•Fallout 4	PS4-XO-PC	10 de noviembre
•Star Wars Battlefront	PS4-XO-PC	19 de nov.

ESCAPARATE

LAS MEJORES PROPUESTAS PARA EL ESTILO DE VIDA DEL JUGÓN

PÁGINA 108

ESTRENOS BLU-RAY Y DVD. La impresionante Mad Max (e Imperator Furiosa) abren a tiros los estrenos de este mes, seguidos por Dead Rising Watchtower, Insurgente, Condenados y Una Noche para Sobrevivir.



PÁGINA 106

TECNOLOGÍA

Aquí se dan cita los nuevos accesorios para consola (como este volante o un headset multiplataforma), nuevos móviles, monitores, tarjetas gráficas, ebooks...

LIBROS, CÓMIC, MÚSICA Y BAZAR

PÁGINA 112

Este mes recomendamos la BSO de *Journey*, esta figura de Monster Hunter, el libro de arte de Grasshopper Manufacture...

EN ESTE NÚMERO...

Los primeros lanzamientos de la apretada recta final de año ya están aquí, encabezados por *Metal Gear Solid V*... aunque no solo de juegos vive el hombre. Hay mucho más donde elegir.

TECNOLOGÍA

Periféricos, gadgets y accesorios que te hacen la vida más divertida.



Trabajo y ocio digital ¡¡¡en 4K!!!

■ **Nombre:** U3277PQU ■ **Compañía:** AOC
■ **Plataforma:** PC ■ **Precio:** 699€

La tecnología 4K UHD sigue creciendo, y eso se nota en la variedad de modelos y precios. Este monitor de 32", con panel AHVA-IPS, resolución 3840x2160 a 60 Hz y 5 ms de respuesta es otro ejemplo de ello. Esta pensado para ocio (visionado de contenido 4K) y trabajo retocando imágenes -por sus vivos colores y elevada resolución, gracias a su gama de color sRGB real y 1000 millones de colores-. Cuenta con conectores DisplayPort y HDMI, tecnología PIP y PBP (dos formas de mostrar una segunda fuente de video en una pantalla)... Eso sí, es algo cara...
http://aoc-europe.com/

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ☆



Un volante pensado para durar

■ **Nombre:** G29 Driving Force ■ **Compañía:** Logitech
■ **Plataforma:** PS4 y PS3 ■ **Precio:** 399€

Tras 18 meses de trabajo con Sony, Logitech ha culminado un nuevo volante compatible con PS4 y PS3, que destaca tanto por acabado como por prestaciones. Sus dos motores y el sistema Force Feeback crean una respuesta muy realista, que transmitirá a tus manos derrapes, virajes y sub-virajes con gran intensidad, además de contar con más de 20 botones, manetas, indicadores led de cambio de marcha, pedales de acero inoxidable... todo con un lujoso acabado rematado con cuero cosido a mano, aunque no apto para todos los bolsillos.
www.logitech.com/es

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ★

Para vosotros, "chateadores" de Playstation 4

■ **Nombre:** GTX 252 Snap-On Keyboard ■ **Compañía:** Trust
■ **Plataforma:** PS4 ■ **Precio:** 49,99€

Si eres de los que dejan mensajes a los amigos vía PSN o chateas mucho en los MMORPG de PS4 como *DC Universe*, este teclado bluetooth está pensado para ti. Se acopla directamente al Dual Shock 4 por la clavija de auriculares (el propio teclado cuenta con un altavoz y un conector para cascos), sin hacerlo más pesado o incómodo. Sus suaves teclas de goma recrean un QWERTY completo, así como teclas de dirección y una tecla de función para acceder a ciertos caracteres. Además, cuenta con batería interna recargable vía USB, botón bluetooth para emparejarlo...
www.trust.com

VALORACIÓN: ★ ★ ★ ☆







Un único headset para... ¡jugarlas a todas!

■ **Nombre:** Y-280CPX ■ **Compañía:** Thrustmaster
■ **Plataforma:** Todas ■ **Precio:** 49,99€

Hemos probado ya unos cuantos headsets en el rango de los 50 €, y pocos nos gustado como éste. Su acabado, solidez, ligereza, comodidad y calidad de sonido son soberbios, esto último gracias al "cajetín" para ajustar el volumen (y el del chat), el nivel de los graves (llegan a retumbar) o la ganancia del micro. Funcionan con casi todas las consolas (en XO necesitas el adaptador para auriculares), tabletas y móviles e incluye todo el cableado.
www.thrustmaster.com

VALORACIÓN: ★★★★



El "gama media" que no lo parece en algunos aspectos

■ **Nombre:** Voyage V3 ■ **Compañía:** Haier ■ **Plataforma:** Android
■ **Precio:** 199€

El fabricante Haier llega a España con su V3, un terminal dual sim de gama media diseñado para el mercado europeo. Destaca por su finura (7,2 mm), ligero peso (135 gr.) y acabado. Su interior esconde una CPU octocore a 1,5 Ghz, una GPU Mali450 y 1 GB de RAM, algo justos para la gama media (bien para un usuario "normal"). Su pantalla de 5" es IPS y resolución HD; pero es su cámara de 13 Mpx la que brilla... si la luz acompaña. También incorpora tecnología Hotknot para intercambio de datos, aunque su cuerpo "unibody" no da acceso a la batería ni tiene ranura microSD.
www.haier.com/es/

VALORACIÓN: ★★★☆

El mejor e-reader se vuelve a reinventar

■ **Nombre:** Kindle Voyage ■ **Compañía:** Amazon ■ **Plataforma:** eBooks/Propia
■ **Precio:** desde 189€

Amazon vuelve a mejorar su lector de libros electrónicos con novedades en todos los frentes, incluido el diseño: pantalla de 6" más blanca y texto más oscuro (y en alta definición, con una densidad de píxeles por pulgada de 300), con luz autoajustable para leer incluso a oscuras, batería que puede durar hasta 4 semanas, zonas táctiles que responden mejor al tacto, 4 GB de almacenamiento... y mucho más. Es maravilloso, sí, pero con el precio un tanto disparado...
www.amazon.es

VALORACIÓN: ★★★☆

NO LO PIERDAS DE VISTA

UN GRAN PODER NO CONLLEVA... UN PRECIO DISPARATADO

Llega otra revolución gráfica

■ **Nombre:** GTX 980Ti ■ **Compañía:** MSI
■ **Plataforma:** PC ■ **Precio:** 760€

Tras el relativo "fiasco" que ha supuesto la serie Titan (elevado precio y aún con problemas de rendimiento), ya ha llegado al mercado lo nuevo de Nvidia, la serie 980Ti, una tarjeta gráfica de gama alta diseñada para jugar a la inmensa mayoría de títulos actuales a 1080p y con el nivel de detalle "Ultra" (y en muchos de ellos incluso a 4k). Es muy silenciosa y con un gran sistema de refrigeración, tiene soporte para SLI, 3 conectores display port 1.4, HDMI 2.0... Es cara, pero es que es un tarjetón.
http://es.msi.com/

VALORACIÓN: ★★★★





ESTRENOS BLU-RAY / DVD

El mejor cine para disfrutar sin m... ...sa

Mad Max
Furia en la carretera



- Género **Acción, aventura, motor**
- Protagonistas **Charlize Theron, Tom Hardy y Nicholas Hoult**
- Director **George Miller**
- Precio Combo BR + DVD + Copia digital **20,95 €**
- También en Blu-Ray 3D **29,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★★
EXTRAS ★★★★

George Miller exuda adrenalina pura en esta cinta cargada de ritmo y acción en la que redescubrimos a Max Rockatansky. Junto a la emperatriz Furiosa se verá obligado a recorrer los páramos que circundan la ciudadela regida por el tirano Inmortan Joe, a quien le han arrebatado un tesoro irreemplazable. No hay respiro para una road movie en la que la persecución nunca cesa y en la que la desolación rige un mundo falto de esperanza.

El menú que nos propone Miller es abundante: una banda sonora potentísima, un montaje cargado de ritmo y tensión dramática y personajes al borde de la locura.

Tom Hardy, ese nuevo Max, cede parte de su protagonismo a una entregada Charlize Theron, memorable en su interpretación, que nos llevará a toda velocidad por medio del desierto en su desesperada huida.

EXTRAS: No se han publicado al cierre de la edición.

Condenados



- Género **Crimen, drama**
- Protagonistas **Reese Witherspoon, Colin Firth**
- Director **Atom Egoyan**
- Precio Blu-Ray **18,95 €**
- También en DVD **15,59 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★☆☆☆



Atom Egoyan habla del controvertido asesinato de varios niños a manos de unos adolescentes que son acusados de practicar ritos satánicos. El juicio pondrá de relieve los flecos de una investigación deficiente en esta película inspirada en hechos reales. "Los tres de West Memphis" eran los sospechosos perfectos para satisfacer a la opinión pública.

EXTRAS: Tráiler.





Dead Rising: Watchtower

La serie de videojuegos de Capcom tiene esta adaptación, cuya historia nos traslada a un mundo infectado por zombis, donde un grupo de personas tratará de hacer frente a la infección buscando el origen del brote. Supervivencia con muchos manchurrones de sangre que, según su director, Zach Lipovsky, se acerca a una película de "Indiana Jones con zombis" en cuanto al tono "gracioso, de terror y acción dramática". Eso sí, en lugar de inspirarse en uno de los tres juegos, la adaptación narra una nueva historia que tendrá elementos comunes.

EXTRAS: No se han publicado aún.

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ☆☆☆☆



- Género **Terror, zombis**
- Protagonistas **Jesse Metcalfe, Meghan Ory, y Virginia Madsen**
- Director **Zach Lipovsky**
- Precio Blu-Ray **14.99 €**
- También en DVD **11,99 €**

Insurgente



- Género **Acción y distopía**
- Protagonistas **Shailene Woodley, Theo James, Kate Winslet**
- Director **Robert Schentke**
- Precio Blu-Ray **8,50 €**
- También en DVD **15,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★☆☆
EXTRAS ★★★★



El 2º episodio de la adaptación al cine de las aventuras de Tris lleva a la heroína a huir junto a Cuatro de la implacable persecución de Jeanine, la líder de los eruditos. Algo más oscura que su predecesora, la película nos emplaza a la 3ª entrega para alcanzar el desenlace.

EXTRAS: Audiocomentario, simulaciones, galería y diversos clips como "De Divergente a Insurgente".

Una noche para sobrevivir



- Género **Acción, drama**
- Protagonistas **Liam Neeson, Joel Kinnaman y Ed Harris**
- Director **Jaume Collet**
- Precio BR + DVD + Copia digital **20,95 €**

VALORACIÓN:
PELÍCULA ★★★☆
EXTRAS ★★★☆



Collet-Serra vuelve a demostrar la increíble química que tiene con Liam Neeson firmando una correcta cinta de acción. Bien rodada, la cinta discurre con fluidez, mostrando al protagonista de nuevo como un luchador solitario en busca de redención.

EXTRAS: escenas eliminadas y piezas "Liam Neeson; acción toda la noche" y vistazo tras las cámaras en "Disparar toda la noche".

ESTRENOS CINE

Los mejores estrenos en pantalla grande

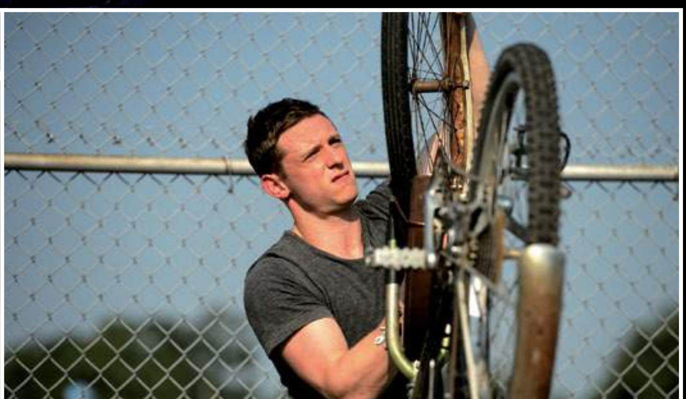
Los 4 Fantásticos

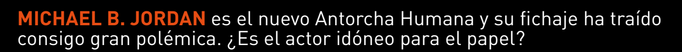
■ Estreno **21 de agosto** ■ Productoras **Genre Films, Marvel Entertainment, Marv Films, TSG Entertainment y 20th Century Fox** ■ Director **Josh Trank** ■ Protagonistas **Kate Mara, Milles Teller, Michael B. Jordan y Jamie Bell.**

Los Cuatro Fantásticos han sido llevados a la gran pantalla en tres ocasiones. La primera fue una cinta de Serie B dirigida por Oley Sassone en 1994. En 2005, Tim Story contó con un reparto formado por Jessica Alba, Chris Evans, Michael Chiklis y Ioan Gruffudd, quienes dos años después, en 2007, repetirían en la secuela: Los Cuatro Fantásticos y Silver Surfer. Ahora es Josh Trank quien va a firmar esta nueva película, que rediseñará las relaciones entre los personajes y de paso les dará un nuevo génesis. Sue, Reed, Ben y Johnny son cuatro astronautas que en una misión en el espacio son expuestos a una radiación cósmica que les llevará a adquirir superpoderes. Sue puede hacerse invisible, Reed puede deformar el espacio y su propio cuerpo, Ben se convierte en roca y Johnny puede arder y volar.

« Y LLEGÓ EL REBOOT TAN ESPERADO COMO TEMIDO POR LOS FANS »







MICHAEL B. JORDAN es el nuevo Antorcha Humana y su fichaje ha traído consigo gran polémica. ¿Es el actor idóneo para el papel?

LA COSA también ha causado cierto revuelo ya que su versión humana será Jamie Bell, a quien conocimos en Billy Elliot. ¡Cómo pasa el tiempo!



El corredor del Laberinto: Las pruebas

■ Estreno **18 de septiembre** ■ Director **Wes Ball** ■ Productoras **Gotham Group, TSG y Temple Hill** ■ Protagonistas **Dylan O'Brien y Kaya Scodelario**

Fuera del laberinto las cosas no serán más fáciles para Thomas y los demás supervivientes. No pueden confiar en los adultos hambrientos y delirantes, y "el destello" les depara enemigos aún peores que acechan en el mundo apocalíptico en el que se ven obligados a seguir buscando respuestas sobre CRUEL. El segundo libro de la trilogía de James Dashner cobra vida de nuevo para transportar a los jóvenes a "la Quemadura", el lugar donde se desarrollará el segundo round por la supervivencia y que les conducirá a conocer los planes que la organización tiene para ellos.





El blog

Por Raquel Hernández Luján (Colaboradora en HobbyConsolas.com)

El largo y cálido verano

Es una realidad: en verano la taquilla se relaja, los grandes estrenos llegan con cuentagotas y los blockbusters van destinados sobre todo al público infantil, que puede aprovechar sus vacaciones para disfrutar en familia de productos diseñados expresamente para ellos.

Este verano, no obstante, se nos está haciendo especialmente laxo, como si padeciéramos otra huelga de guionistas. A decir verdad, el nivel de las producciones está siendo bastante bajo, no tanto por una cuestión de presupuesto como de ideas.

Si ha habido películas destacables este verano han sido las que han tirado de nostalgia para hacernos ir al cine de cabeza: ahí tenemos por un lado el exitazo de Jurassic World y por otro el tropezón de Terminator: Génesis, aunque la que se ha llevado el gato al agua respecto a la crítica ha sido Mad Max: furia en la carretera, otra producción centrada en un viejo conocido al que le hemos puesto la cara de Tom Hardy.

« BLOCKBUSTERS PARA EL PÚBLICO INFANTIL Y NOSTALGIA »

Pero los laureles han sido, como decíamos, para las películas de animación. Los minions han arrasado en la taquilla española superando los datos de Frozen (ahí es nada) y Del revés ha conseguido con su acertadísima mezcla de divulgación y entretenimiento ser una de las películas más deseables para que un niño pueda ver y aprender de paso.

Y bueno, si caen unas palomitas viendo un tercer tornado de tiburones ¿quién puede culparnos? Es lo que tiene el verano...

LIBROS, CÓMICS Y MÚSICA

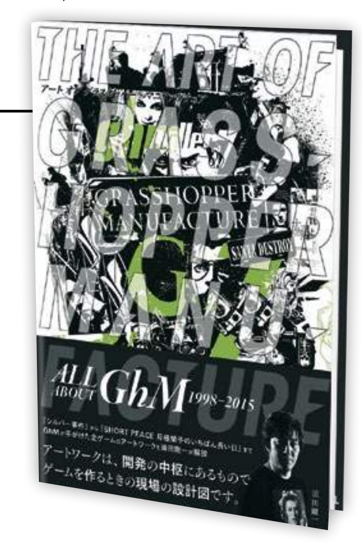
Aventuras para cuando quieras soltar el mando.



Génesis: Guía esencial de los videojuegos españoles de 8bits

Los reputados expertos en retroinformática José Manuel Fernández "Spidey" y Jesús Relinque Pérez "Pedja" se lanzaron a la titánica tarea de analizar cada juego desarrollado en España, entre 1983 y 1992, para ordenadores de 8 bits. El fruto de su trabajo es este tomo de 350 páginas, plagado de información, pantallas y declaraciones de sus autores. Una obra tan concienzuda como amena, que llenará de nostalgia a los que fueron testigos de la Edad de Oro del software español y sorprenderá a los que, por entonces, aún no habían nacido.

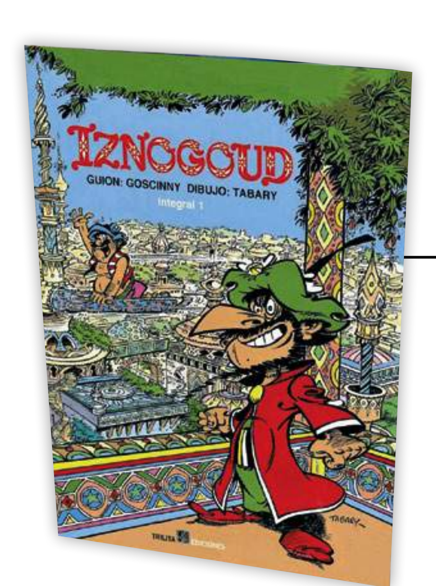
Publicado por: Héroes de Papel
Precio: 24€



The Art of Grasshopper Manufacture

Si hay una compañía que merecía recopilar su legado artístico en un libro, esa es Grasshopper Manufacture. A lo largo de 224 páginas, este cuidado libro nos ofrece la oportunidad de sumergirnos en el legado de los 22 juegos firmados por el estudio de Goichi Suda a través de ilustraciones, bocetos y comentarios del propio Suda51. Una obra imprescindible para todos aquellos que disfrutaron en su día con *No More Heroes*, *Killer7*, *Lollipop Chainsaw* o *Shadows of the Damned*, entre otros.

Publicado por: Pie Books
Precio: 35 € (amazon.es)



Iznogud: Integral 1

El prolífico René Goscinny (el genial guionista que creó al mítico Astérix) siempre encontró tiempo para proseguir, junto al dibujante Jean Tabary, las divertidas peripecias del innoble Iznogud, el tipo que "quería ser califa en lugar del califa". Una institución del cómic galo, reunida ahora por Trilita Ediciones en un maravilloso tomo que reúne los 4 primeros álbumes protagonizados por el Gran Visir Iznogud. 196 páginas que devorarás, aunque puedes estar tranquilo: el resto de la obra será recopilado en otros seis volúmenes de próxima publicación. Sin duda, corren buenos tiempos para los fans de los "bandes dessinées".

Publicado por: Trilita Ediciones
Precio: 38€



Journey

Ahora que la obra maestra de Jenova Chen acaba de desembarcar en PS4 a1080p y 60fps, no podemos sino recomendaros, una vez más, la inolvidable banda sonora que Austin Wintory compuso para el juego de Thatgamecompany. Por menos de 4 euros podréis disfrutar eternamente de una obra prodigiosa que le valió a su autor la nominación a un premio Grammy. Recientemente ha sido editada en sendos vinilos para coleccionistas, aunque a un precio bastante más elevado (35 dólares).

Publicado por: Sony Computer Entertainment America
Precio: 3,99€ (iTunes)

BAZAR

Ediciones especiales, figuras, ropa... todo para los jugones.



Para cazadores y fans de los mechas

El fenómeno *Monster Hunter* sigue alumbrando auténticos tesoros para coleccionistas. Si hace unos meses os mostramos un cofre inspirado en el clásico de Capcom ahora recibimos con la cartera abierta a este mecha, de la línea Soul of Chogokin de Bandai, inspirado en el carismático Rathalos. Con 15 centímetros de altura y fabricado en metal, ABS y PVC, viene en la caja con la apariencia de un "caballero" (con espada y escudo incluídos) pero puede transformarse para adoptar su estado "natural" de Wyvern volador. En este último caso se agradece que incluya una peana para dar estabilidad al noble bruto.

Más información en: kaotovideogames.com
Precio: desde 84,95€



Para "sonyers" de tomo y lomo

PlayStation Gear, la tienda online de merchandising de PS, ya es una realidad. En su catálogo podemos encontrar un montón de camisetas inspiradas en el legado de la primera PlayStation, como esta camiseta roja "Vintage", decorada con el logo original de PS y una fecha, 1994, que nos recuerda que se han cumplido ya 20 años desde su lanzamiento en Japón. Confeccionada con 70% de poliester y 20% algodón, está disponible en cuatro tallas.

Más información en: gear.playstation.com/es-es/
Precio: 24,99€







K.I.T.T. al rescate de tu móvil

Si creciste en los años 80 serás capaz de sacarte del carnet de conducir solo para fardar con este cargador USB para el coche, que recrea el panel de control del mítico K.I.T.T., el parlanchín Pontiac Trans Am que acompañaba a David Hasselhoff en aquellas inolvidables sobremesas de TVE. Las luces se activan al mismo tiempo que nos deleita con once frases extraídas de la serie de TV. Eso sí, en inglés. Nadie es perfecto.

Más información en: www.thinkgeek.com
Precio: 27,50€

Merchandising oficial de PlayStation

Ya hemos mencionado que la tienda online PlayStation Gear ya está operativa en España. Además de ropa, encontraremos todo tipo de artículos inspirados en el legado PlayStation, como una bandolera (37,99 €) que imita el diseño de la consola original o estos simpáticos posavasos (20,99 €) que recrean las cajas de cuatro clásicos: *Parappa The Rapper*, *WipEout*, *Destruction Derby* y su majestad *Gran Turismo*. A ver quien es el guapo que pone un vaso encima de ellos...

Más información en: gear.playstation.com/es-es/
Precio: varios

A LA VENTA EL 25 DE SEPTIEMBRE

Se acabó el verano...

¡EMPIEZA LO BUENO!

¿Ya no os quedan vacaciones? No pasa nada, ¡en septiembre la revista se nos va a llenar con los juegazos del último tramo del año!

STAFF

DIRECTOR Javier Abad
DIRECTOR DE ARTE Abel Vaquero
REDACTOR JEFE Alberto Lloret
REDACTOR JEFE WEB David Martínez
JEFE DE SECCIÓN Daniel Quesada
JEFA DE MAQUETACIÓN Laura García Huertos
MAQUETACIÓN Sara Fargas, Noelia Hernando

HAN COLABORADO EN ESTE NÚMERO
Borja Abadíe, Rafael Aznar, Roberto R. Anderson, Gustavo Acero, Álvaro Alonso, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, Roberto Ganskopf, Raquel Hernández, Luis López, Thais Valdivia, Lidia Muñoz.

CORRESPONSAL: Christophe Kagotani (Japón)

axel springer 

Edita: AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.

DIRECTOR GENERAL
Manuel del Campo
DIRECTOR DEL ÁREA DE VIDEOJUEGOS
Javier Abad
DIRECTORA FINANCIERA Y DESARROLLO DE NEGOCIO
Úrsula Soto
DIRECTORA DE OPERACIONES
Virginia Cabezón
DIRECTOR DE DESARROLLO DIGITAL
Miguel Castillo
MARKETING
Marina Roch
DIRECTOR DE SISTEMAS
José Ángel González
DIRECTOR COMERCIAL
Javier Matallana
JEFA DE SERVICIOS COMERCIALES
Jessica Jaime
EQUIPO COMERCIAL
Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan, Zdenka Prieto, Estel Peris

C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN:
C/ Santiago de Compostela, Nº 94.
28035-Madrid.
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 540 777 Fax: 902 54 01 11

Distribución: S.G.E.L.
Tlf. 91 657 69 00

Portugal: Johnsons Portugal
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf.: 837 17 39. Fax.: 837 00 37

Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: Rotocobrhi Tlf. 91 8066151
Depósito Legal: M-32631-1991

EXPORTADOR PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S. L.
Tlf.: 902 73 42 43

Printed in Spain

Publicación controlada por 

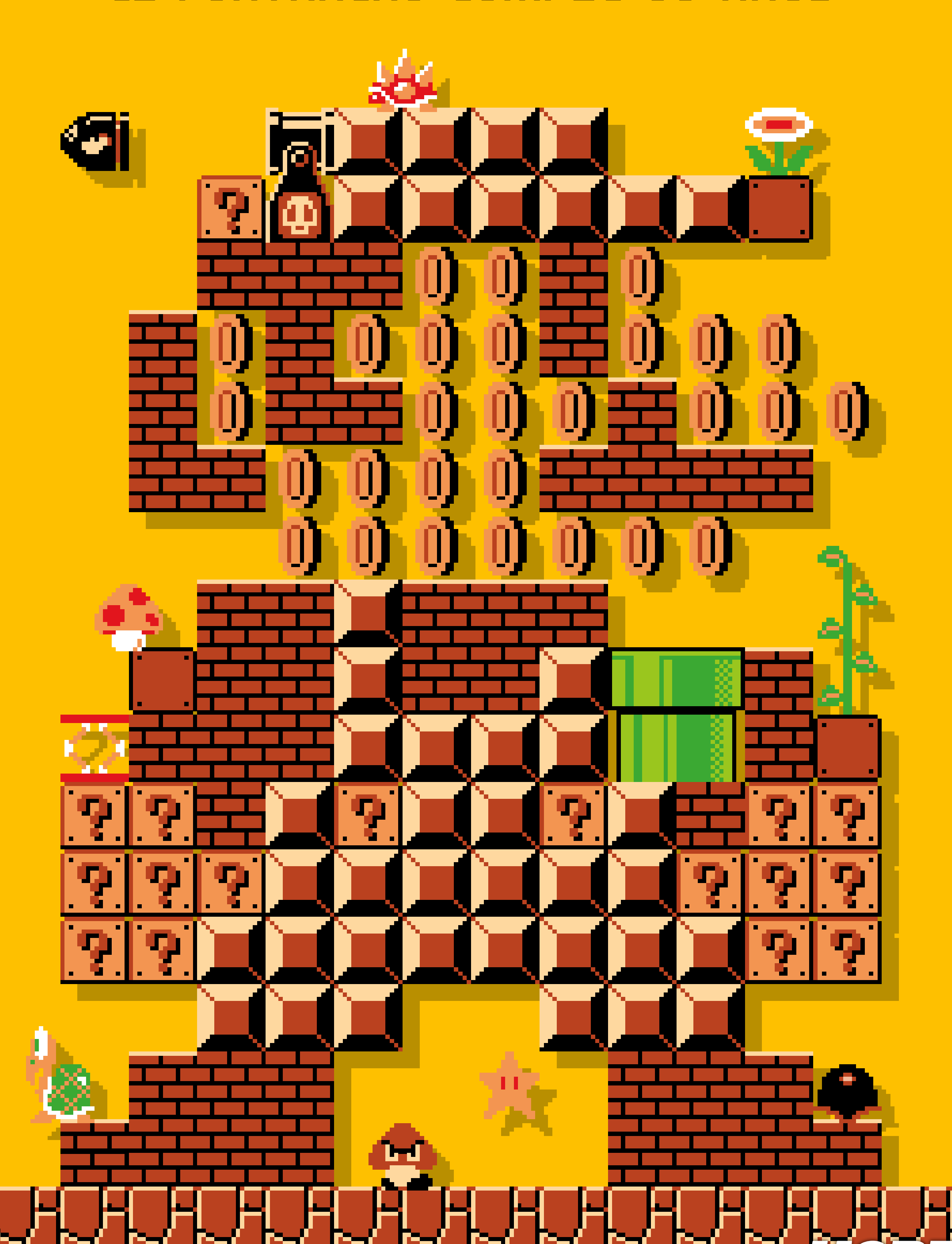


Hobby Press Es una marca de Axel Springer España S.A.



¡FELICIDADES MARIO!

EL FONTANERO CUMPLE 30 AÑOS



HOBBY CONSOLAS


METAL GEAR SOLID V
THE PHANTOM PAIN
TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS
HOBBY CONSOLAS